Погребенные Тайны

by Richard E. Dansky, Beth Fischi, James A. Moore, Ethan Skemp, Lucien Soulban and Cynthia Summers

Credits

Written by: Richard E. Dansky, Beth Fischi, James A. Moore, Ethan Skemp, Lucien Soulban and Cynthia Summers.

Angelics and Demonics created by: Nicky Rea.

Development by: Richard E. Dansky.

Editing by: Cynthia Summers.

Additional Editing: Ken Cliffe and Rob Hatch.

Vice President in charge of Production: Richard Thomas.

Art Directors: Lawrence Snelly and Aileen E. Miles.

Screen Exterior: Lawrence Snelly and Henry Higgenbotham.

Cover Art: Andrew Ritchie and enry Higgenbotham.

Front and Back Cover Design: Aileen E. Miles.

Layout and typesetting: Aileen E. Miles.

Art by: Richard Clark, John Cobb, Mike Danza, Pia Guerra, Leif Jones, Eric Lacombe, Chuck Regan, Andrew Ritchie, Andrew Trabbold, Drew Tucker.

Перевод: Аваллах

Помощь при переводе: Angvat.

Помощь при редактировании: nata_777.

Оглавление

История с призраками: Возвращение домой……3

Глава первая: Правила……8

Глава вторая: Повествование……33

Глава третья: Что посеешь, то пожнешь……51

История с призраками: Возвращение домой

Большинство мертвецов сошло с поезда, когда он дошел до Южной станции. Несколько, впрочем, осталось. По крайней мере, в том вагоне, в котором я ехал. Я не могу поручиться за то, что происходило в других спальных вагонах, так как мне кажется, что они в действительности находились очень далеко от того места, где находился я.

Бостон. Мой дом. По крайней мере, в те дни, когда я еще был жив.

С карманом, полным звенящих и постанывающих оболов, я спрыгнул в безлунную ночь. Со стороны ближайшей гавани дул ветер, приносящий с собой запах смерти и разложения. Похоже, что несколько Быстрых, находящихся в непосредственной близости от меня, ощутили тот же самый запах. Здесь, на краю современного Финансового района, их было не так уж и много, но в нескольких кварталах отсюда находилась так называемая Боевая Зона – место, где полно проституток, клиентов, сутенеров и заблудившихся туристов. После смерти я особенно возненавидел это место. Печать Забвения настолько явственно присутствовала на многих лицах, что это было невыносимо. Лучше сделать крюк, пройти через Финансовый район, Городской парк и Общественные сады. По пути я увижу максимум случайного наркомана или еще более случайного бродягу, но большинство их будет выглядеть так, будто бы им суждено встретить еще как минимум сто рассветов.

Когда ты мертв, не стоит лишать себя этих маленьких радостей.

Было уже десять часов вечера, когда я проходил мимо потрескавшихся Реликвий в Общественных садах, которые выглядели как лодки, похожие на лебедей. Я увидел призрака, сидящего на самой старой лодке, пожилую женщину, одетую в тонкие серые одежды, с повязкой на глазах. Я уже видел ее во время нескольких путешествий и знал, что она может видеть; она назвала меня по имени и задавала удивительно точные вопросы относительно моих странствий, когда я последний раз был в городе.

"Эрик".

Я остановился и посмотрел на нее. Она взглянула на меня… что ж, будем честны, она смотрела на меня так, как если бы у нее были глаза вместо черных, окровавленных тряпок. "Да? Могу я чем-нибудь помочь вам?"

"Не возвращайся назад, Эрик. Этой ночью тебя не ждет здесь ничего хорошего. Я вижу твое будущее прямо сейчас, мальчик, и оно полно теней", – она спрыгнула с лодки и пошла прямо ко мне, и почему-то все, о чем я мог думать, заключалось

в том, что у нее, должно было, отвратительно пахнет изо рта. Мне казалось, что после смерти подобные вещи должны исчезать. – "Я знаю, что за дельце ты провернул в поезде. Оно воняет. Им несет от самой Южной станции".

Я давно перестал пытаться обмануть Оракулов. Это все равно не сработает, а они могут заставить Судьбу крепко взять тебя за задницу, если ты чем-то разозлишь их. Поэтому я пожал плечами и вежливо отодвинул ее в сторону здоровой рукой (той, в которой не было железных булавок) и отошел на несколько шагов. "Подумаешь. Я вышел из этой игры в покер с несколькими новыми оболами и не потерял свою кожаную маску, и у нас еще оставалось несколько часов пути. Мы вчетвером играли в покер, и разговорились, и тут этот парень, которого звали Ледяное Сердце..."

"Холодное Сердце".

"Какая разница. Холодное Сердце согласился проверить, не погружалась ли относительно недавно в Страдание та женщина, которую я ищу, если я просто вернусь в родное Пристанище. Я все равно планировал там остановиться, так в чем проблема?"

Она вперевалку пошла ко мне, напоминая мумифицированную утку. Картина была настолько комичной, что я услышал, как другой Эрик шепчет: "Ну, давай же, крякни. Наверняка у нее хорошее чувство юмора". Я посоветовал ему заткнуться, но мне все равно было сложно сохранять серьезное выражение лица, пока она подходила ко мне.

"Слушай, Эрик, я собираюсь предупредить тебя трижды, потому что у тебя доброе сердце, хоть и не очень умная голова. Это уже второй раз. Если ты сделаешь то, о чем тебя попросил Спектр, ты никогда, никому и ничем не поможешь".

"Но это же абсолютно безобидно. Я просто иду домой. И, кстати, вы специально говорите с этим дурацким сельским акцентом, чтобы ваши слова казались более убедительными, или вам так действительно привычнее?"

"Не дерзи мне. Я выслушивала грубости от тех, кто был больше тебя, и в два раза уродливей, хотя, глядя на твое лицо, в это сложно поверить. Подумай вот о чем: что сказал Холодное Сердце твоей Тени, когда вы разговаривали, а? Я слышала, что ты хорошо умеешь зажигать огонь, мальчик. Хочешь, чтобы твоя Тень слегка подпалила твои большие Оковы? Насколько я помню, этой весной в твоей драгоценной, маленькой консалтинговой фирме уже произошел "несчастный случай". Небольшой, разумеется. Я уверена, что ты, конечно же, не имеешь к нему никакого отношения".

В конце ее тон стал откровенно издевательским, и, как бы неприятно мне ни было это признавать, какая-то часть меня чувствовала, что во многом она права. Холодное Сердце выглядел не слишком дружелюбным до того, как я собрал

полный флэш в предпоследней игре. Однако, какое ему дело до того, что я пойду домой?

"Ты знаешь, она права", – внезапно, я услышал в голове голос другого Эрика. – “Холодное Сердце чертовски напугал меня, а это уже о чем-то говорит. Почему бы нам не пойти в бар на краю Парка, где зависают все эти панки? Еще рано, так что ты вполне можешь Оседлать кого-то. Идем, устроим классную вечеринку".

Подождите-ка. Моя вторая половина предупреждает меня? Любопытно. Возможно, она пытается добиться обратного результата или же просто не хочет, чтобы я обзавелся порцией Пафоса домашнего приготовления, которую я неизбежно получу, посетив свое Пристанище. Кроме того, сейчас мне совсем не помешало бы ненадолго погрузиться в Дрему.

С другой стороны, если я сделаю то, о чем мне говорит другой Эрик, я уйду, потрачу еще немного Пафоса, и, возможно, наступлю на пятки кому-то из местных. В любом случае это означает, что мне придется либо сражаться, либо потерять лицо, и моя Тень в любом случае останется в выигрыше. Пожалуй, этот вариант мне совсем не нравится.

"Третье предупреждение, Эрик. Если ты пойдешь туда, то пожалеешь об этом".

"Я действительно думаю, что идти в офис – плохая идея".

"Женщины, которую ты ищешь, давно уже нет, Эрик. Ты не найдешь ее там".

"Она права. Я действительно начинаю беспокоиться. Послушай, я даже оставлю тебя в покое на несколько дней, если ты послушаешься ее совета и смоешься".

“В последний раз я говорю это тебе, сынок. Твое появление было предсказано”.

“Послушай, твоя старая подружка все еще живет здесь. Почему бы тебе не Оседлать ее, чтобы получить немного бесплатных ощущений?”

Это стало последней каплей. Извинившись, я развернулся, поблагодарил оборванную леди за ее совет и с удвоенной скоростью зашагал по улице Ньюбури. Я все еще слышал отрывистые предупреждения, когда пересекал улицу Беркели, но гораздо яснее я слышал слова другого Эрика.

Он повторял одно и то же. “Да ладно, парень, это безумие. Мы же не хотим делать это. Господи Иисусе, ты угробишь нас обоих”.

Мне уже было плевать. Старый офис находится неподалеку от Беркели, и я выглядел достаточно внушительно, чтобы местные громилы держались от меня подальше. Другие местные призраки просто скрывались в своих Пристанищах, когда я проходил мимо. Они знали, что я думал о них, и как сильно я ненавидел их за то, что они просто смотрели из своих окон, когда Легионеры забирали женщину, которую я любил.

Они знали, что я ненавидел их за то, что они даже не попытались спасти ее.

Те из них, кто были умнее, утверждали, что презрение, которое я испытываю к ним, в действительности вызвано моей ненавистью к самому себе. В конце концов, я тоже не попытался спасти ее. Теперь эти призраки держатся от меня дальше всего, когда я прихожу в город.

В старом офисе горит свет. Кто-то работает допоздна, возможно, владелец. Пожалуй, единственная положительная сторона моего бывшего нанимателя заключается в том, что он требовательнее всего относится к себе. Уже одиннадцатый час, но он продолжает работать. Что ж, за него можно порадоваться. В конце концов, он сам себе платит зарплату.

Стиснув свои бесплотные зубы, я прошел через дверной проем, который вел к лестничной клетке. Призрачные крылья выросли у меня за спиной и вознесли меня на четвертый этаж. В прошлом я выменял знание основ Аргоса на кое-какие советы относительно Гнева, и Призрачные Крылья уже не раз успели окупиться. Еще до того, как они полностью исчезли, я прошел через другую дверь, и оказался в офисе.

Для меня он выглядел так же, как и в первые дни после моей смерти. Да, таблички с именами на столах изменились, но в комнате ожидания лежали все те же журналы, и в воздухе витали все те же миазмы ненависти, страха и отвращения к себе. Даже карта, которая позволила мне обзавестись моими маленькими сувенирами (стальными булавками, усеивающими мою правую руку) все еще висела на том же месте на стене, такая же безмятежная и жестокая. Я засмеялся и прошел через дверь, ведущую в офис Джоэла.

Он действительно работал допоздна и был не один. Его любовь к формальностям до сих пор удивляла меня – было уже почти одиннадцать, но он все еще был в галстуке. Его волосы слегка поседели, и складывалось впечатление, что он набрал еще несколько фунтов, но во всем остальном он выглядел так же, как в те дни, когда я получал от него чеки, а не Пафос.

Компьютер у него на столе был включен, и на нем была открыта страница с финансовой отчетностью за месяц. Показатели были пугающими, но не из-за того, что у компании были какие-то проблемы. Дела шли просто безумно хорошо. Верхняя планка значительно выросла с тех пор, как я избавился от смертной оболочки.

“Дерьмо", – снова заговорила моя темная половина, – “Показатели всегда были хорошими. Он соврал тебе, когда сказал, что у него нет денег на прибавку к зарплате. Он оставил их себе и смеялся над тобой, когда ты поверил его лжи”.

Мне было нечего ей ответить.

Как я уже сказал, он был не один. Его секретарша тоже была здесь и (во имя всего святого) делала ему массаж шеи.

Здесь происходило что-то экстраординарное – последним, что я услышал, когда был жив, было то, что Бриджит работала меньше, чем ей платили, и что Джоэл не заставлял ее работать сверхурочно. Он просто объявлял ей небольшой выговор или что-то вроде того. Честно говоря, меня это никогда особенно не волновало. Мы лишь как-то пропустили по стаканчику с Бриджит в Петухе и Быке, и в силу этого я теперь не видел особенных поводов для ревности.

Я слышал, как на заднем плане чуть слышно играет диск Янни, вращающийся в офисной стереосистеме. Другой Эрик принялся копаться в воспоминаниях о тех днях, когда этот проклятый диск играл с восьми утра до семи вечера, а я как раб сидел за своим столом и слушал одно и то же снова и снова до тех пор, пока мне не захотелось завопить и разбить проигрыватель дисков. Мы не могли поменять диск. Нам не разрешалось сделать это. Это была корпоративная политика.

Я начал терять контроль над собой.

Теперь руки Бриджит скользили по его плечам. Джоэл удовлетворенно мурлыкал, и его пальцы стучали по клавиатуре. Он поднимал цену для клиентов тут, перестраивал график платежей там, изменял комиссионные платежи в колонке J.

“Прекрасно, теперь даже Бриджит перешла на сторону врага. Помнишь ту маленькую интрижку? Держу пари, что Джоэл теперь слышит каждое слово, которое она шептала тебе в ту парочку моментов, когда вы были близки. Ты мертв, неужели ты думаешь, что какая-то дура будет хранить тебе верность?”

Это было уже слишком. Я инстинктивно сделал шаг назад.

“Бежишь оттого, что видишь, как живая женщина делает массаж живому мужчине? Боже, ты всегда был таким ханжой при жизни, но ведь теперь ты уже мертв. Просто включись в игру. Оседлай его. Бриджит всегда так хорошо умела приласкать тебя, когда ты был жив. Разве ты не хочешь ощутить это снова?”

“Нет”, – закричал я беззвучно в своей голове. – "Нет, я не хочу ощутить это снова, и, нет, я не хочу видеть, что произойдет здесь дальше, и, нет, я не хочу здесь больше находиться. Мы – я – ухожу”. Я развернулся и снова приготовился испытать боль от прохождения через твердую дверь.

“Он платит твоей замене больше, чем платил тебе”.

Я остановился. Я не мог двигаться, не мог думать. Все, что я видел – пелену чистой, незамутненной ярости перед глазами. Ублюдок. Настоящий ублюдок. И, затем, я внезапно очутился у себя в голове и смотрел на другого Эрика из-за прутьев решетки.

“Слабак”, – сказал он мне. Я сделал единственное, что мне оставалось – взвыл.

“Теперь мы позаботимся об этом засранце раз и навсегда, и ты поможешь мне сделать это”. Я пытался сражаться, но мне показалось, что я делал это не так отчаянно, как мог бы. Я не знаю. Возможно, какая-то часть меня действительно хотела этого.

Руки Бриджит вернулись на шею, и сильные пальцы начали ходить по позвонкам. “Да, немного сильнее…” – я думаю, что он пробормотал примерно это.

Я чувствовал, как мое лицо растянулось в ухмылке. “Немного сильнее”, – я слышал, как другой Эрик произнес это моим голосом. А затем я ощутил ужасное, сокрушающее давление, которое мой разум оказывал на пальцы Бриджит.

Хруст шеи Джоэла вызвал у меня чуть ли не разочарование. В течение одной минуты он сидел, наклонившись вперед, а затем его язык вывалился и остался висеть под его густыми усами. Бриджит отошла от трупа, уставилась на свои руки большими голубыми глазами и завопила. Мне стало жаль ее.

“Бинго”, – сказал другой Эрик, и внезапно я снова получил контроль над своим телом. Я чувствовал себя запачканным. Я чувствовал себя грязным. В кресле был толстый мертвый человек, и я принялся молить Бога, чтобы Джоэл прямиком попал в Забвение, и мне не пришлось бы столкнуться с ним и рассказать ему, что я сделал.

Испытывая отвращение к себе, я прошел через книжный шкаф и стену обратно в приемную. Бриджит звонила в полицию, истерически крича и рыдая. Должно быть, она выбежала из офиса Джоэла, пока я восстанавливал контроль над собой. Тем не менее, для меня это ничего не значило.

Не в силах противостоять силе привычки, я повернулся к большому окну посреди офиса. Оттуда я привык смотреть на женщину, которую любил.

Этой ночью я видел только серые развевающиеся лохмотья.

Глава первая: Правила

Все, что не запрещено, является обязательным.
Все необязательное является запрещенным.
-Теренс Уайт, Книга Мерлина

Введение

Эта книга представляет собой дополнение к базовой книге **Призраков: Забвения** второй редакции. Вы найдете в ней всего понемногу, начиная новыми правилами и описаниями обитателей Подземного Мира и заканчивая советами Рассказчику, FAQ и небольшой хроникой, призванной послужить введением в мир **Призраков** для новых игроков. Эту книгу сложно назвать шедевром игрового дизайна; тем не менее, она содержит ряд вещей, которые помогут вам составить цельное представление о правилах и мире **Призраков: Забвения**. Удачи.

Артефакты

Тот, кто умирает с наибольшим
количеством игрушек, побеждает.
-Аноним

Артефакты, являющиеся величайшими сокровищами Подземного Мира, могут быть настолько различными, насколько позволит ваше воображение, и такими зловещими, что в сравнении с ними померкнут любые из самых отвратительных желаний и побуждений смертных. В силу того, что практически каждый призрак мечтает обзавестись Артефактом, вы найдете ниже описание множества самых разнообразных предметов, начиная оружием и заканчивая защитным снаряжением и многими другими вещами. Не забывайте о том, что многие из этих предметов являются очень редкими, и большинство обитателей Мира Мертвых не остановится ни перед чем, включая насилие, чтобы только заполучить их.

Стандартные Артефакты

Доспех из стигийской стали (Уровень 3)

Очень немногим обитателям Стигии удается заслужить подобную награду. Эти богато украшенные доспехи на первый взгляд кажутся церемониальными, но, на самом деле, они способны сослужить очень хорошую службу в сражении. Они представляют собой нечто среднее между пластинчатым доспехом романтических рыцарей Средневековья и произведением искусства в духе римского эстетизма, воспроизводившего идеальные пропорции человеческого тела, но самой главной их особенностью является то, что они защищают большую часть торса Легионера, который облачается в них. Доспех из стигийской стали может поглотить 10 уровней урона прежде, чем будет уничтожен, и, помимо всего прочего, некоторые из этих Артефактов усиливают Арканои своих владельцев.

Кандалы Нудри (Различные Уровни)

Предназначенные лишь для одной цели, эти Артефакты являются символом столь ненавидимого многими Неупокоенными рабства. Эти угольно-черные кандалы обладают способностью подавлять Арканои призрака, препятствуя его побегу. Артефакты низших уровней снабжены механическими замками, которые необходимо закрывать, тогда, как более могущественные разновидности Кандалов запечатываются тайным словом, которое достаточно произнести мысленно.

В большинстве случаев, у закованного в Кандалы Нудри призрака нет ни единого шанса использовать Арканои. Лишь для того, чтобы попытаться сделать это, пленник должен сделать бросок Воли (сложность 8), набрав как минимум два успеха. При этом Кандалы Нудри обладают особой сопротивляемостью Арканосу Аргос: в данном случае, сложность броска Воли равняется 9.

Вариации: Невидимые цепи представляют собой одну из разновидностей Кандалов, использующуюся для того, чтобы гарантировать покорность призраков, не ограничивая их передвижение. Оказавшись на призраке, невидимые цепи исчезают, после чего никто, за исключением Невольника, не может увидеть их или ощутить. Владелец цепей получает идентичный набор кандалов, который позволяет ему определять пределы дозволенного Невольнику передвижения (к примеру, тот не сможет уходить за пределы определенного расстояния или же должен будет вернуться спустя определенное время). За каждый час, в течение которого призрак нарушает эти правила, Кандалы вытягивают у него один пункт Корпуса.

Колокол Призыва (Артефакт из душевной стали 1 уровня)

Колокола Призыва, позаимствованные из Нефритовой Империи, внешне напоминают небольшие тибетские колокола, для ударов в которые используются округлые молотки. Прикоснувшись к этому Артефакту, один или более призраков могут вложить в него столько Пафоса, сколько посчитают нужным. После этого, всякий раз, когда кто-то ударит в Колокол, его зов будет услышан теми, кто вкладывал в него Пафос, в какой бы части Земель Теней они ни находились.

Колокол Призыва не имеет пристрастий или предпочтений, в силу чего он автоматически тратит один пункт Пафоса за каждого призрака, который активировал его, в тот момент, когда к нему прикасается молоток. Следует отметить, что он не может послать зов только какому-то одному призраку. Тем не менее, как только весь Пафос, вложенный призраком в Колокол, будет израсходован, он перестает слышать зов Колокола, вне зависимости от обстоятельств. Каждый пункт вложенного Пафоса предоставляет одну минуту звона.

Перо Писца (Артефакт из душевной стали 1 уровня)

Изначально предназначенные для использования старшим архивариусом Великой Библиотеки, Перья Писца позволяют призраку записать то, что в противном случае никогда бы не появилось на бумаге. Они позволяют перенести на лист тайные письмена Ангста и Страсти, которые приобретают форму под воздействием чернил и перьев. Складывается впечатление, будто бы написанные на пергаменте слова состоят из жидкого серебра, которое никогда не пересыхает, и продолжает мерцать серебристым светом даже спустя тысячи лет.

За каждый час использования Пера Писца, игрок может перенести на бумагу один пункт Пафоса. После двух часов работы с Пером призрак может переписать туда один пункт временного Ангста. В любом случае, персонаж, который решает воспользоваться одним из Перьев, должен очень бдительно хранить написанное, так как, в сути своей, он переносит на бумагу частички своей души. Если пергамент окажется разорван или поврежден каким-либо иным образом, все доверенные ему чувства, причем как хорошие, так и дурные, немедленно вернутся в сердце персонажа, который переписал их туда. Этот вихрь Пафоса и/или Ангста немедленно повергнет призрака в бессознательное состояние, которое будет продолжаться до тех пор, пока не истечет срок, равный количеству часов, которые он потратил на работу с Пером.

Известно, что некоторые призраки использовали Перья для сохранения Пафоса с целью его дальнейшего использования, записывая положительные эмоции для того,

чтобы со временем вновь пережить их, просто перечитав свои записи. При использовании данного метода, слова так же улетучиваются с пергамента, когда Пафос вновь возвращается в душу призрака, но в этом случае все происходит более сдержанно и умеренно. Никто другой не может использовать Пафос или Ангст другого призрака, и любая эмоция, перенесенная на бумагу посредством этого пера, доступна лишь тому, кому первоначально принадлежала.

Живые Цепи (Артефакт из душевной стали 3 уровня)

Эти черные цепи нередко принимают за Кандалы Нудри, но если последние предназначены для того, чтобы ограничивать способности призрака, то Живые Цепи, наоборот, призваны усиливать их. После активации, эти цепи поднимаются в воздух и прижимаются к своему владельцу, опутывая его, подобно живой змее. Среднее звено цепи врастает в основание позвоночника призрака, нанося один Уровень Корпуса неаггравированного урона (который, впрочем, не восстанавливается до тех пор, пока призрак не избавится от Живых Цепей). Другие звенья цепи обворачиваются вокруг рук призрака, напоминая исполинских черных гадюк. После этого они получают возможность поражать любые объекты, находящиеся в радиусе 10 футов, повинуясь мысленным приказам призрака.

Для активации Живых Цепей требуется один пункт Пафоса, которого хватает на целую сцену. При этом они считаются оружием ближнего боя и добавляют три дополнительных кубика к броскам персонажа. Живые Цепи могут наносить неаггравированный урон (Сила + 3 кубика) или же осуществлять захват цели (для того, чтобы вырваться, жертве понадобится 3 успеха на броске Силы, производимом по сложности 6).

Стигийские настенные мухи (Артефакт из душевной стали 3 уровня)

Даже если бы они были обычными творениями кузнечного таланта Мастеровых, эти мухи, размером с крупную мышь, вызвали бы немало одобрительных кивков со стороны Неупокоенных ценителей искусства. Тем не менее, Стигийские мухи представляют собой нечто большее, чем обычные статуэтки. Они являются посланниками и шпионами, которые верно служат тем, кому принадлежат. Хотя они могут летать, пересекая немалые расстояния, мухи обязаны оставаться в пределах владений, частью которых они являются, и где они были созданы (к примеру, в Стигии или Землях Теней). Они не

могут пересекать Бурю или посещать Лабиринт. Тем не менее, если не считать этих ограничений, настенные мухи способны проникать практически повсюду, и адаптироваться практически к любым условиям.

Потратив два пункта Пафоса, владелец мухи получает возможность смотреть глазами этого Артефакта. Потратив еще один пункт Пафоса, он может передавать свои слова посредством мухи, вне зависимости от того, насколько далеко он находится от нее. В обоих случаях, эти возможности приобретаются ровно на час, после чего владельцу Артефакта снова понадобится вложить в него соответствующее количество Пафоса. Хотя Стигийские мухи являются быстрыми и надежными, их хрупкая конструкция приводит к тому, что их довольно легко повредить. В силу этого, мухи обычно используются в безопасных условиях или только при крайней необходимости. Некоторые мухи также способны мгновенно телепортировать к себе своего владельца, подобно четвертому уровню Аргоса, именуемому Прыжком.

Кристаллы душевного пламени и одушевленное оружие (различные уровни)

Кристаллы душевного пламени представляют собой батареи Пафоса, использующиеся для самых различных целей, начиная расплавлением Корпора призраков в кузницах, и заканчивая приведением в боевую готовность оружия и активации музыкальных автоматов-Реликвий. Предположительно изготавливаемые Гильдией Ростовщиков, эти кроваво-красные кристаллы могут применяться для активации Реликвий и Артефактов, в силу чего их владельцу не придется тратить Пафос всякий раз, когда он захочет воспользоваться ими.

Хотя встречаются кристаллы самых различных размеров, начиная крошечными (способными хранить один пункт Пафоса), и заканчивая огромными (размером с двигатель автопоезда, в силу чего они могут содержать до 50 пунктов Пафоса), большая их часть не превышает размерами банку содовой, удерживая 10 пунктов Пафоса. Реликвии, предназначенные для использования в комплекте с кристаллами душевного пламени, обычно сразу создаются с соответствующими разъемами, которые предназначены именно для таких кристаллов, которые помещаются в соответствующий разъем и активируют Реликвию. Подобные вещи обычно называют "одушевленными".

В случае с "одушевленным" оружием кристаллы могут быть вмонтированы в рукоять или приклад соответствующего предмета вооружения, хотя для этого призраку понадобится помощь Мастерового. Каждая выпущенная пуля отнимает от запасов кристалла стандартное количество Пафоса,

требующееся для использования оружия. В случае с предметами, подобными дробовикам-Реликвиям, расход Пафоса может быть очень большим, и потому изобретательные Мастеровые разработали методики для монтировки сразу целого набора кристаллов, как, впрочем, и другие инновационные техники, позволяющие снабжать оружие сразу несколькими кристаллами пламени душ.

Примечание: Ходят слухи о том, что Спектры используют аналогичные кристаллы, наполненные Ангстом. Именуемые кристаллами кровавого пламени, эти предметы отливают кроваво-черным светом, напоминающим цвет запекшейся крови.

Лампа душевного пламени (Артефакт 2 уровня)

Большинство ламп предназначено для того, чтобы открывать сокрытое во мраке. Тем не менее, этот Артефакт служит противоположной цели, скрывая присутствие своего владельца. В центре Лампы душевного пламени находится кристалл душевного пламени с 10 пунктами Пафоса. После активации кристалла, отнимающей один пункт Пафоса, лампа, вместе с ее владельцем, исчезает, оставляя после себя лишь дрожащие отблески тускловатого света. В результате этого, владелец лампы получает -2 ко всем броскам Маскировки до тех пор, пока лампа продолжает гореть, но после того, как ее свет затухает, призраку требуется один раунд для того, чтобы его глаза вновь привыкли к привычному освещению.

Маска душевного пламени (Оружие 2 уровня)

Маски были придуманы Иерархией для того, чтобы защищать ее высокопоставленных представителей. Тем не менее, иногда анонимности оказывается недостаточно. В отличие от своих обычных аналогов, эти маски из стигийской стали были предназначены для того, чтобы служить оружием для высших чинов Иерархии. Каждая из этих гримасничающих личин снабжена кристаллом душевного пламени, который содержит 10 пунктов Пафоса. В случае активации маска способна выбрасывать языки пламени (Ловкость + Огнестрельное Оружие, сложность 6), которые наносят 4 + успехи предыдущего броска кубиков урона за каждый потраченный пункт Пафоса, или же окружать своего владельца огненным нимбом, способным поглощать два пункта физического урона за каждый потраченный пункт Пафоса. Количество затрачиваемого маской Пафоса определяется ее владельцем.

Маски (Артефакты из душевной стали 1 уровня)

Большинство масок выполняет строго декоративную функцию. Изготовленные из отполированной душевной стали, они представляют собой схематические изображения человеческих лиц. Каждая из них призвана отображать определенный статус, а не личность скрывающегося за ней призрака, и потому они изготавливаются в соответствии с общепринятым шаблоном. Каждая маска производится из одной души предателя. Маски тренеров, которые занимаются подготовкой баргестов, отличаются присутствием собачьих черт, тогда как маски Анакреонов больше всего напоминают геральдические черепа. Каким-то образом, все маски (или, по крайней мере, все те, которые были легально изготовлены в кузницах душ Иерархии) без труда надеваются на голову любого призрака, если, конечно, черты его лица не подверглись радикальным изменениям в результате использования Ваяния.

Хотя они не обладают какими-либо дополнительными свойствами, маски символизируют положение своих владельцев и влияние тех институций, которые они представляют. Призрак, облаченный в маску Повелителя, будет пользоваться всеми правами и привилегиями статуса, признаком которого является его маска, вне зависимости от того, каким неопрятным или неухоженным выглядит его Корпус. Именно поэтому похищение масок представляет собой излюбленное занятие многих группировок Ренегатов – даже если о факте похищения станет известно, украденная личина Иерархии все равно сумеет ввести в заблуждение большинство Центурионов.

Помимо этого, в Подземном Мире процветает торговля поддельными масками, некоторые из которых представляют собой весьма качественные имитации существующих символов Иерархии. Качественная подделка способна позволить владельцу маски проникнуть в самое сердце Цитадели, но это абсолютно не означает того, что ему удастся выбраться оттуда.

Канделябр Душ (Артефакт 3 уровня)

Безграничная красота Канделябра Душ, изготовленного посредством применения одной из отвратительнейших техник Арканоса Ростовщичество, может сравниться только с безграничностью зла, которое скрывается в этом Артефакте. Напоминающие по цвету кованую медь, ручки Канделябра (число которых равняется девяти, причем каждая из них отличается различным количеством держателей) изгибаются, подобно грациозным ветвям плакучей ивы. Каждая ручка заканчивается подставкой для толстой свечи с определенным количеством держателей, но следует отметить, что в качестве свеч в Канделябре обычно используются расплавленные души.

Чаще всего души в форме свеч безмолвно пребывают на подставках, выполняя обычную декоративную функцию. Тем не

менее, если прикоснуться кристаллом душевного пламени к навершию каждой свечи (и для должного функционирования Канделябра призраку понадобится "зажечь" все девять свеч), Корпора находящихся там призраков начинают превращаться в чистый Пафос, распространяющийся вокруг Канделябра. Один пункт Корпуса каждой свечи переводится в один пункт внешнего Пафоса в течение каждого часа функционирования Канделябра. В результате этого, комната, в которой находится Канделябр, наполняется высвобожденным Пафосом, который может быть поглощен любым призраком, оказывающимся в ее стенах. В силу этого неудивительно, что наличие Канделябров считается обязательным условием лучших Стигийских балов и вечеринок, и единственной причиной незначительного их количества является тот факт, что секрет их изготовления был давно утрачен.

Примечание: Изготовление необходимой для Канделябра свечи требует немалого мастерства и изящества, присущего лишь немногим Скульпторам. Учитывая то, что каждая свеча производится из отдельно взятого призрака, можно предположить, что большинство свечей обладает достаточно высоким значением Корпуса, которое обычно варьируется от 7 до 10 пунктов. Стоимость этих свечей поражает воображение, но ни один из владельцев Канделябра никогда не скупился на оболы, предпочитая заранее обзавестись солидным запасом свечей для этого необычного Артефакта.

Звезда Востока (Артефакт 2 уровня)

В равной степени наделенная силами Фатализма и Аргоса, Звезда Востока вызывает достаточно неоднозначную реакцию у Неупокоенных. Некоторые из них считают ее предвестницей губительного рока, тогда как другие склонны рассматривать этот Артефакт в качестве бесценного проводника во мраке Подземного Мира. Напоминающая с виду звезду из белоснежной сахарной ваты, Звезда Востока парит над головой своего владельца, периодически совершая обороты по весьма эксцентричным орбитам, что временами приводит к столкновениям со зданиями, другими призраками и всем, что оказывается неподалеку.

Тем не менее, после вложения пункта Пафоса Звезда немедленно отдаляется на 30 футов от своего владельца, указывая направление, в котором находится величайшая опасность, угрожающая в данный момент призраку. Если угроза находится в радиусе 30 футов, Звезда немедленно зависает над ней; в противном случае, она продолжает указывать направление угрозы в течение следующего часа, подобно своеобразной магнитной стрелке компаса опасности. По истечению этого времени Звезда вновь возобновляет свое

хаотичное движение до тех пор, пока ее владелец не потратит еще один пункт Пафоса.

Тем не менее, прежде чем Звезда будет готова к использованию, новому владельцу необходимо настроить ее на себя, потратив 3 пункта Пафоса и 1 пункт Воли. Призрак также должен будет непрерывно держать Звезду в руке в течение 24 часов, ибо, в противном случае, настройка окажется неудачной, и Звезда немедленно отправится на поиски нового хозяина, отличающегося большей терпеливостью.

Свободно перемещающуюся Звезду можно поймать с помощью броска Ловкости + Атлетики (сложность 7) и броска Силы (сложность 8). Неудача указывает на то, что Звезде удалось избежать рук призрака; в случае провала, тот просто ухитряется раздавить ее одним неуклюжим движением. У Звезды Востока всего 2 уровня Корпуса, и ее невозможно починить после того, как она сломается.

Красные Глаза (Артефакт 2 уровня)

Представляющие собой идеальное средство для отмечания дороги в хаотичной Буре, Красные Глаза получили свое имя благодаря одному Легионеру, который саркастически отметил, что издали эти двойные красные маячки исключительно напоминают глаза зловещего Спектра, именуемого Холодным Сердцем. Весьма показательным является то, что этот солдат бесследно исчез три дня спустя, но, как бы то ни было, представители Иерархии предпочли не предавать это дело огласке.

Красные Глаза представляют собой пару факелов душевного пламени, помещенных в стеклянные сферы-Реликвии. Благодаря интенсивному свечению их можно заметить на расстоянии мили, невзирая на миазмы и туманы Бури. Каждый набор Красных Глаз обладает запасом энергии, которого хватает на целый год, и любой Легионер, отправляющийся на патрулирование в глубины шторма (т.е. покидающий пределы Прохода) всегда берет с собой как минимум один набор. В случае активации Красных Глаз в Буре обе сферы повисают на одном месте, не поддаваясь воздействию ветров вековечного шторма до тех пор, пока кристаллы пламени душ не израсходуют свой заряд. В силу этого, Красные Глаза особенно полезны для ориентирования патрулей в Буре, а так же поисковых и спасательных отрядов, как, впрочем, и любых других операций, происходящих за пределами Проходов.

Для активации Красных Глаз не требуется затрата Пафоса.

Электронная Карта (Артефакт 3 уровня)

Ориентирование на просторах Электронной Магистрали может оказаться весьма нелегкой задачей, в особенности, если речь идет о призраках, которые не слишком-то искушены в хитростях обращения с Вселением. В результате этого, призрак может очень легко заблудиться в круговороте серверов, линий ISDN, узлов и других компонентов Интернета. Без соответствующего проводника или исключительной удачливости, призрак, передвигающийся по Электронной Магистрали, вполне может оказаться в милях – или даже сотнях миль – от того места, куда он хотел попасть.

В силу этого, Гильдия Мастеровых создала электронные карты, листы, состоящие из расплющенных душ, которые каким-то образом ухитряются изобразить всю Электронную Магистраль. На первый взгляд Электронная Карта напоминает постоянно изменяющийся и мерцающий серо-зеленый кусок пергамента, который разворачивается как обычная земная дорожная карта. Тем не менее, когда призрак хочет проложить маршрут в пределах Электронной Магистрали, масштаб Электронной Карты сразу же уменьшается, сосредотачивая его внимание на непосредственном окружении.

Потратив пункт Пафоса, и прикоснувшись пальцем к месту своего текущего пребывания и предполагаемому пункту назначения на Электронной Карте, призрак активирует этот Артефакт. В тот же самый момент на карте появляется сверкающая линия, указывающая самый короткий путь между серверами и линиями Сети. После этого призрак может использовать Электронную Карту для того, чтобы двигаться к месту своего назначения, не боясь заблудиться или сбиться с пути, если, конечно же, он будет строго следовать маршруту, проложенному заранее.

К сожалению, Электронная Карта указывает только кратчайший путь к предполагаемому месту назначения своего владельца. Она не гарантирует того, что этот путь будет самым быстрым или уж тем более самым безопасным. Многие призраки, рассчитывавшие на быстрое и легкое путешествие с помощью Электронной Карты, нередко утыкались носом в виртуальный защитный редут, так как на карте не было указано, что наикратчайший путь ведет прямиком через брандмауэр.

Мгновенный Нихиль (Артефакт 2 уровня)

Исключительно популярные среди Ренегатов, Легионеров, которые служат на изолированных форпостах, и других призраков, испытывающих необходимость в быстрых перемещениях между различными частями Подземного Мира, Мгновенные Нихили в равной степени полезны для быстрого бегства и внезапного нападения. Напоминающие с виду стеклянные бутылки, наполненные чернильно-черной

жидкостью, Мгновенные Нихили являются исключительно хрупкими и требуют очень осторожного обращения, так как в противном случае они могут разбиться прежде, чем у их владельцев появится возможность воспользоваться ими. Как только разбивается (к примеру, убегающим призраком, который бросает Нихиль за спину, чтобы задержать преследователей) в течение одного раунда на этом месте появляется Нихиль диаметром около шести футов. Призраки, находившиеся неподалеку, вполне могут провалиться в Бурю, если, конечно же, им не удастся сделать успешный бросок Ловкости + Атлетики (сложность 7), позволяющий избежать попадания в зияющую воронку. Аналогичным образом загнанный в угол призрак, у которого нет Арканоса Аргос, может использовать Мгновенный Нихиль для того, чтобы обеспечить себе необходимый путь к бегству.

Официально Иерархия рекомендует воздерживаться от использования Мгновенных Нихилей, так как они нередко продолжают существовать на протяжении дней, если не недель. Вдобавок к этому, применение Мгновенных Нихилей каким-то образом привлекает внимание Теневиков. Эти Спектры стягиваются к любому Мгновенному Нихилю, который открывается в непосредственной близости от них, что вряд ли может порадовать призрака, который падает (или прыгает) в один из них.

Складывается впечатление, что никто не знает, каким образом создаются Мгновенные Нихили. Тем не менее, они достаточно распространены на черных рынках многих Некрополей, в силу чего большинство призраков, обладающих хотя бы двумя точками Знания Улиц, без труда найдут надежного поставщика. Согласно наиболее распространенным слухам, производителями этих Артефактов являются Перевозчики, хотя никому до сих пор не удалось предоставить какое-либо внятное объяснение тому, зачем Перевозчикам это нужно.

Реликвии

Сладости Эйвери (Реликвия 1 уровня)

Когда в 50-ых годах в Землях Плоти сгорел один из магазинчиков со Сладостями Эйвери, многие призраки с удивлением обнаружили, что его товары перенеслись в Земли Теней, продолжая радовать глаз своими разноцветными обертками. Многие молодые призраки презрительно фыркают при одной лишь мысли о конфетах-Реликвиях, но, в действительности, даже самые циничные Лемуры никогда не отказывались от фирменной продукции Эйвери.

Главной особенностью этих конфет является то, что они до сих пор сохранили свою удивительную и попросту поразительную по меркам Мира Мертвых сладость. В результате этого, они неизбежно пробуждают приятные и хорошие воспоминания, пускай даже ненадолго. Испытывая во рту давно забытую сладость, призрак получает два пункта Пафоса, которые остаются с ним до тех пор, пока он чувствует вкус конфеты. Как только она растворяется у него во рту, Пафос исчезает.

Гордость Суинни (Реликвия 4 уровня)

Этот предмет, представляющий собой старую опасную бритву с инкрустированной перламутром дубовой ручкой, забрала немало жизней за три века своего существования. Гордость Суинни, как ее саркастически окрестили Неупокоенные, сохранила свою остроту и наносит аггравированный урон, равняющийся значению Силы + 2. Более того, призрак, который владеет бритвой, получает пять пунктов Пафоса всякий раз, когда уничтожает кого-то с ее помощью или же ввергает чью-то душу в Страдание.

Если в результате воздействия бритвы призрак теряет более пяти уровней Корпуса и ухитряется сбежать или же пережить последующее Страдание, он немедленно приобретает Страсть *Уничтожить владельца бритвы и забрать ее себе* (Месть) 4. На данный момент считается, что бритву невозможно уничтожить, хотя в точности неизвестно, сколько именно владельцев Гордости Суинни пытались проверить это на практике.

Соловей Императора (Реликвия 4 уровня)

Созданный, если верить слухам, где-то в Нефритовой Империи, Соловей Императора представляет собой хитроумный заводной механизм, который, как поговаривают Мастеровые, не сумел воссоздать даже лорд Эмбер. Некоторые мудрецы утверждают, что, в действительности, Соловей представляет собой Реликвию-Артефакт, и драгоценные камни, которыми инкрустирована металлическая плоть Соловья, добавляют веса этой теории.

Красота является далеко не единственной причиной известности Соловья. Если вложить в него два пункта Пафоса и снабдить подробными указаниями, Соловей способен найти в Подземном Мире практически все, что угодно, начиная местами и Артефактами, и заканчивая отдельно взятыми призраками. Если соответствующий объект существует в Подземном Мире, Соловей немедленно начнет двигаться к нему после того, как владелец приведет его в действие. При отсутствии каких-либо чрезвычайных обстоятельств, птица

двигается с достаточно невысокой скоростью, что позволяет ее владельцу без труда следовать за ней, но при этом не прекращает свой полет до тех пор, пока не достигнет цели. Как только призрак выпускает Соловья на поиски своей цели, ему лучше приготовиться следовать за ним в самое сердце Лабиринта или на край Подземного Мира, так как этот летающий охотник не знает усталости и не нуждается в передышках.

Артефакты из плоти

Хотя не все Артефакты из плоти обладают одинаковым происхождением, известно, что материал для большей их части поступает из одного и того же источника. Первый Артефакт из плоти был создан из трупа исполинского Вистимму, который был доставлен в Стигию отрядом Предвестников, верных Иерархии. Харон объявил, что останки чудовища будут переданы Нудри, чтобы проверить, сможет ли он изготовить что-то из них. По сей день, многие Мастеровые вспоминают изнуренное лицо Нудри, когда тот вышел из кузницы, и то, как он сообщил собравшимся о том, что части тела чудовища, которые он пытался обработать, каким-то удивительным образом принимали формы, отличные от тех, которые пытался придать им его молот.

Всем Артефактам из плоти требуется по два пункта Пафоса в день для поддержания их активного статуса, так как в противном случае они перестают действовать, и для их новой активации требуется четыре пункта Пафоса. Любые провалы, выброшенные в ходе использования этих зловещих предметов, приносят призраку пункт временного Ангста, и большинство Легионеров старается не использовать Артефакты из плоти на протяжении длительного времени. Среди наиболее полезных предметов, изготовленных из тел гигантских Плазмоидов, можно отметить следующие вещи.

Кровавые Паутинки (Артефакт из плоти 2 уровня)

Когда в кузницы Мастеровых доставляют Плазмоидов, они стараются утилизировать все, что попадает им в руки. К числу предметов, изготовляемых из останков этих удивительных существ, относятся Кровавые Паутинки, небольшие сети, изготовляемые из обрывков вен и артерий. Эти сети, отличающиеся синевато-черным оттенком, предназначены для набрасывания на призрака (дальность 10 ярдов, сложность 6), после чего они начинают вытягивать Пафос из жертвы. Кровавая Паутинка похищает один пункт Пафоса в течение каждого раунда, в ходе которого она остается на теле жертвы. Каждый, на кого набрасывают Кровавую Паутинку, должен

сделать бросок Ловкости + Атлетики (сложность 5) для того, чтобы удержаться на ногах, и еще один бросок Ловкости + Атлетики (сложность 7) для того, чтобы избежать пленения. В противном случае жертва запутывается в сети и теряет какую-либо возможность выбраться из нее своими силами. Кровавая Паутинка может удерживать до десяти пунктов Пафоса. После того, как она набирает их, Кровавая Паутинка начинает светиться ярко-синим светом, и перестает вытягивать Пафос из призрака. Помимо этого она освобождает свою жертву, и медленно опускается на пол, где остается лежать, слегка пульсируя. Собранные ею 10 пунктов Пафоса могут быть использованы любым призраком, который решает высосать их из одной из вен Паутинки, которая будет оставаться инертной до тех пор, пока у нее вновь не появится возможность поглощать Пафос.

Кричащий Язык (Артефакт из плоти 4 уровня)

Кричащий Язык представляет собой кусочек плоти, вырезанный из языка убитого Плазмоида, и инкрустированный стигийской сталью. Применение данного Артефакта обычно оказывается достаточно болезненным, так как призраку требуется вложить Кричащий Язык в собственный рот. После этого Язык начинает пожирать язык призрака до тех пор, пока полностью не заменит его. В ходе этого процесса призрак теряет два уровня Корпуса (которые может в дальнейшем исцелить обычным образом) и получает три пункта временного Ангста. Кроме того, тембр речи призрака также подвергается необратимым изменениям.

Как бы то ни было, наличие Кричащего Языка автоматически позволяет призраку использовать Крещендо (пятый уровень Арканоса Скорбь), а также общаться со Спектрами, благодаря чему Спектры не будут сразу же нападать на него.

Око-Хранитель (Артефакт из плоти 5 уровня)

Этот бельмастый глаз размером с пляжный мяч (следует отметить, что из него до сих пор торчит нить оптического нерва) скован тонким обручем, сделанным из стигийской стали. Меньшее кольцо (изготовленное из той же души, которая послужила материалом для обода) надевается на палец владельца Ока, которое парит в воздухе за его спиной. Око не только позволяет своему обладателю видеть то, что происходит у него за спиной, но также может маневрировать, перехватывая любые объекты, нацеленные на того, кто его контролирует. Каждое Око обладает достаточно прочным Корпусом, значение которого равняется 20, и способно помешать попаданию любого объекта (включая пули и другие быстро движущиеся

разновидности стрелкового оружия) в своего владельца, если тому удастся сделать успешный бросок Ловкости + Уклонения (сложность 7). Количество успехов указывает на то, сколько атак Око сможет перехватить в течение одного раунда.

Артефакты Спектров

Ни один Мастеровой, каким бы извращенным сознанием он бы не обладал, никогда не сумеет воплотить в душевной стали темные фантазии и пристрастия Спектров. Тем не менее, Мастеровые и Скульпторы, которые оказываются во власти своих Теней, способны создавать ужасающие вещи, что вызвано тем, что их таланты и опыт начинают служить одной лишь незамутненной злобе. Артефакты Спектров создаются лишь ради одной цели: причинения боли. Они любовно изготавливаются в потайных кузницах Спектров, после чего покидают их, чтобы погрузить ничего не подозревающий Подземный Мир в пучину боли и ужаса.

Сеть Памяти (Артефакт Спектров 3 уровня)

Спектры, искушенные в Арканосе Плетение Бури, нередко способны выуживать полезные вещи из бесконечного шторма, но даже самым лучшим рыбакам-Спектрам удача улыбается достаточно редко. Тем не менее, вероятность успеха заметно возрастает, когда выбирающийся на послеобеденную рыбалку Доппельгангер использует Сеть Памяти. Предположительно сотканная из волос пойманных Ангелоидов Сеть Памяти представляет собой летучую золотую сетку удивительной красоты, образующую некое подобие сачка на очень длинной костяной ручке. При ближайшем рассмотрении ручка очень сильно напоминает кость человеческой руки, искривленные пальцы которой образуют обод сачка, к которому прикреплена сетка. Диаметр сачка равняется приблизительно трем футам; в силу этого, Спектр не может вытащить из Бури нечто превышающее эти размеры.

Существует всего 17 Сетей Памяти, и все они абсолютно одинаковы. Тем не менее, складывается впечатление, что отдельным Спектрам никогда не удается надолго завладеть хотя бы одной из них. Вне зависимости от того, происходит ли это в результате добровольной передачи, похищения или гибели, Сети переходят из рук в руки с довольно угрожающей быстротой.

Сеть Памяти при условии должного обращения значительно увеличивает шансы Спектра выудить нужное ему воспоминание или предмет из бурных вод Бури. Спектр, который достаточно искушен в искусстве Плетения Бури, получает -3 к сложности всех бросков Выуживания Обломков

(Grasp the Passing) (третий уровень Арканоса Плетение Бури) при использовании Сети Памяти. Те призраки, которые в недостаточной степени овладели этим искусством, или же вообще не знакомы с Плетением Бури, все равно могут попытаться выудить что-то полезное из бурлящего хаоса. Сделав бросок Сообразительности + Чувствительности (сложность 7), Спектр, обладающий Сетью Памяти, может попытаться продублировать действие Выуживания Обломков, вытащив из Бури что-то любопытное.

Призраки, прибегающие к использованию Сети Памяти, подвергаются немалому риску. Они также могут использовать Сеть для того, чтобы вытаскивать полезные вещи из Бури с помощью бросков Сообразительности + Бдительности (сложность 8). Тем не менее, любой Спектр, который увидит Сеть, сразу же поймет, что это такое, и приложит все усилия для того, чтобы заполучить ее. Кроме того, провал вышеупомянутого броска может привести к тому, что неудавшийся призрак-рыболов ухитрится подцепить нечто, и это неведомое существо затянет его в пучины Бури.

Счастливый мистер Кролик (Реликвия Спектров 1 уровня)

Этот плюшевый кролик кажется обманчиво безвредным, так как он не вырастает до огромных размеров, не отращивает бритвенно-острые клыки, и не извергает плотоядных насекомых целыми роями. Вместо этого, он оскорбляет и высмеивает призраков с помощью словесных колкостей и подковырок. Тем не менее, этого оказывается более чем достаточно, и мистер Кролик успел свести с ума немало Неупокоенных Мертвецов.

Если не считать фразочек, которыми он бросается, мистер Кролик представляет собой милейшее плюшевое существо, о котором когда-либо мог мечтать любой ребенок. У него большие глаза, напоминающие о детских мультфильмах, широкая улыбка (которая не покидает его мордочку, даже когда он оскорбляет кого-то), большие висячие уши, толстенький животик и мягкий мех. Мистер Кролик также способен самостоятельно перемещаться, что позволяет ему без труда следовать за представителями Круга, в меру своих возможностей подвергая их всевозможным оскорблениям и унижениям. Эти насмешки временами действительно оказываются смешными, а временами - раздражающими, но, как бы то ни было, на них невозможно не обращать внимания, и, в конечном счете, они служат одной единственной цели: заставить призраков напасть на кролика.

Как только призрак выходит из себя настолько, что пытается силой заставить кролика замолчать, начинается настоящее веселье. Даже самый слабый удар приводит к тому, что у кролика отваливаются лапки, и оттуда начинает через

соответствующие интервалы времени брызгать поддельная кровь. Откуда-то издалека раздается плач маленьких детей, которые оплакивают мистера Кролика, пока сам он корчится в ужасных муках и смотрит на своего "убийцу" большими, наполненными слезами глазами. Перед смертью он произносит "Мне так жаль...", а затем медленно переворачивается на спинку и умирает. В этот момент голоса невидимых детей начинают захлебываться рыданиями. Этот день для большинства Теней оказывается очень плодотворным.

Револьвер личинок (Одушевленное оружие Спектров 4 уровня)

Название этого оружия в полной мере передает его основные функции. Револьвер личинок представляет собой тяжелый револьвер (Кольт Анаконда. Сложность 7, Дальность 35 ярдов, Скорострельность 2, каждый выстрел обходится в два пункта Ангста, урон 6) в рукоять которого вставлен кристалл кровавого пламени (10 пунктов Ангста). Тем не менее, вместо того, чтобы стрелять обычными пулями, это оружие стреляет отвратительными существами, известными как теневые личинки. За каждый успех на броске урона в Корпус призрака внедряется одна теневая личинка, и, в ходе следующего раунда, она начинает проникать глубже. В процессе этого призрак получает дополнительный кубик урона за каждую личинку, находящуюся в его Корпусе. Кроме того, боль, вызываемая движением личинок, оказывается настолько сильной, что все действия жертвы осуществляются со сложностью +1.

Оказавшихся в Корпусе призрака личинок можно извлечь с помощью Ваяния, или же попросту вытащив их через входные отверстия, хотя последний вариант может привести к дополнительным повреждениям Корпуса. Третий уровень Наказания (Очищение) также может послужить этой цели, уничтожая по одной личинке за каждый успех, и, вдобавок к этому, данный метод не наносит дополнительного вреда Корпусу призрака. Любой призрак, использующий Револьвер, получает пункт временного Ангста за каждую выпущенную пулю.

Оболочка Беан Ниг (Артефакт Спектров 4 уровня)

Оболочка Беан Ниг, несомненно, является одним из самых отталкивающих Артефактов Спектров. В силу того, что она полностью состоит из изорванных и изрядно потрепавшихся остатков скальпов
различных призраков, неудивительно, что каждая из ее частей представляет собой человеческое лицо, на котором застыла печать невыразимого страдания. После того, как скальпы были сняты с тел их владельцев, они были объединены воедино с

помощью Ваяния, образуя некое подобие ужасающего костюма. Спектр, владеющий этим Артефактом, должен тратить один пункт Корпуса в неделю для того, чтобы утолить его голод, так как, в противном случае, костюм начнет пожирать его самого.

Это ужасающее одеяние считается весьма ценной вещью среди Спектров, тогда как призраки воспринимают его как нечто невыразимо порочное и отвратительное, и, следует отметить, что у них есть для этого достаточно причин, помимо внешнего вида Оболочки. Лица, из которых состоит костюм, постоянно издают крики и стоны, наполненные ужасающей мукой. При использовании в атакующих целях костюм предоставляет своему владельцу возможности, эквивалентные четвертому уровню Арканоса Скорбь, именуемому Реквиемом. Вдобавок к этому, облаченный в Оболочку Спектр автоматически воспринимает все, что происходит вокруг него, в результате чего к нему невозможно подобраться незаметно. Он также может использовать воспоминания, эмоции и навыки, присущие различным призракам, лица которых теперь составляют его костюм, в течение одной сцены (для этого ему требуется сделать бросок Хитрости + Харизмы по седьмой сложности, потратив два пункта Ангста). В случае успеха Спектр может получить доступ к памяти одного из призраков, являющегося частью Оболочки, пробудить одну из его эмоций (что может оказаться весьма полезным для утоления Темных Страстей других призраков), воспользоваться навыком, который ему недоступен (исключением из этого правила являются Арканои) или же увеличить один из своих собственных навыков на один пункт за каждый выброшенный успех.

Любой призрак, пытающийся подчинить себе Оболочку Беан Ниг, автоматически терпит неудачу. Кроме того, Оболочка мешает ему использовать собственные Арканои (сложность их применения увеличивается на три пункта) и отнимает у призрака один пункт Корпуса в течение каждого раунда. Спектры обожают наблюдать за тем, как Оболочка пожирает очередного неосторожного призрака, и нередко делают ставки на то, сколько времени потребуется на то, чтобы его Корпус полностью растворился.

Арканои и Мир Тьмы

Если что-то, что ваше призрачное высочество пожелает узнать о нашем вооружении?
-Оливер Онионс, "Фантас"

Действие Арканои распространяется не только на Неупокоенных Мертвецов. Некоторые из них способны воздействовать на Земли Плоти и оказывать значительное влияние на вещи – и людей – которые принадлежат Миру

Живых. В то же время, Пробужденные обитатели Мира Тьмы также могут стать объектом воздействия со стороны призраков. Хотя большинство призраков (не говоря уже о большинстве вампиров, оборотней, магов и подменышей) пребывает в блаженном неведении относительно своих собственных возможностей, некоторые Неупокоенные достаточно хорошо представляют, на что они в действительности способны. Некоторые из этих призраков заключают сделки с другими Пробужденными существами, тогда как другие попросту охотятся на них.

Аргос

Большинство вариантов применения этого Арканоса связано с Подземным Миром. Воплощенные призраки могут использовать Закутывание, но не могут скрывать в этих тенях кого-либо помимо себя.

Наказание

В большинстве своем обитатели Земель Плоти лишены Теней, и потому Арканос, посвященный исключительно воздействию на персонифицированную темную сторону Души, не слишком-то полезен в Мире Живых.

Воплощение

Сама суть Воплощения, цитируя одного Проктора, неразрывно связана с Землями Плоти. После Воплощения призрак может подвергаться воздействию со стороны других Пробужденных существ. В частности, это касается вампирской Дисциплины Доминирование, большинства Сфер магии, а также всевозможных разновидностей колдовства подменышей. Все эти способности воздействуют на Воплощенного призрака так же, как и на обычного смертного.

Фатализм

Интерпретация, и Рок могут использоваться в отношении обитателей Земель Плоти. Хотя предсказания, полученные Оракулом относительно того, что лежит за пределами Подземного Мира, обычно оказываются более отрывистыми и менее понятными, чем те, которые относятся к другим Неупокоенным Мертвецам, они все еще могут представлять определенную пользу. Следует отметить, что использование Воплощения позволяет разрешить данную проблему.

Роковое Зрение может применяться не только в отношении смертных, но и в отношении Сородичей, хотя

полученная с его помощью информация часто оказывается не слишком полезной. Попытки использования данного искусства с целью получения информации о Гару, магах и подменышах, которые со временем реинкарнируются, могут привести к достаточно любопытным результатам, и призраки, которые добивались исключительных успехов в применении Рокового Зрения, нередко сталкивались с тем, что им открывались обрывки прошлых жизней своих целей.

Как уже отмечалось выше, использование Рокового Зрения в отношении вампиров также может представлять определенные проблемы. В силу того, что каждый вампир фактически уже мертв, это искусство иногда открывает пытливому Оракулу то, как завершилась смертная жизнь Сородича. Любопытным является то, что неоднократные случаи применения Рокового Зрения в отношении вампиров позволяют предположить, что обстоятельства Финальной Смерти Сородича всегда так или иначе оказываются связаны с обстоятельствами его первой смерти.

Вселение

Использование Вселения в отношении представителей Итерации Икс, подвергшихся кибернетическим изменениям, доставляет призракам особое удовольствие. Хотя значение Савана в системах Итераторов обычно оказывается достаточно высоким (даже учитывая то, что киборги несколько ослабляют его одним своим присутствием), эти кибернетические системы вполне подвержены Гремлинизации, Перенапряжению или любым другим неполадкам, присущим обычным компьютерам. В силу того, что большинство представителей Технократии достаточно слабо знакомы с различными аспектами сферы Духа (если, конечно же, не считать отряды охотников за привидениями, принадлежащих к числу Инженеров Пустоты), Мастеровые при желании способны вывести из строя большую часть систем Технократии.

С другой стороны, Виртуальные Адепты демонстрируют лучший уровень защиты и большее уважение к призракам. Любой Виртуальный Адепт, обладающий хотя бы вторым уровнем Сферы Духа, может разработать достаточно эффективную защиту от Мастеровых, перемещающихся по электронным магистралям (сложность преодоления подобной защиты равняется 8). Если кто-то из Сетевиков попытается применить Гремлинизацию или Оседлание Оболочки в отношении защищенной подобным образом системы, ему понадобится сделать бросок Сообразительности + Вселения по восьмой сложности, чтобы преодолеть эту защиту.

Сыны Эфира представляют абсолютно иную проблему, так как их системы в общей своей массе не подчиняются общепринятым законам физики. Любой призрак, пытающийся

использовать Гремлинизацию или Оседлание Оболочки в отношении устройства, разработанного Сыном Эфира, должен будет для начала сделать бросок Интеллекта (седьмая сложность) или же оказаться заточенным в пределах этой странной системы на один день. Некоторые Эфириты заходили настолько далеко, что даже создавали "ловушки для призраков", рассчитанные на особенно любопытных Мастеровых, в результате чего Неупокоенные оказывались пойманными в замкнутых петлях Мебиуса, из которых их мог вызволить только сам маг.

Выше, еще выше, онлайн!

Самые разнообразные Пробужденные существа, так или иначе, связаны с сетевым пространством в Мире Тьмы. Двумя наиболее известными примерами этого являются Сеть Безумия Малкавиан и Цифровая Паутина. Хотя никому из них так и не удалось представить доказательства того, что он сумел проникнуть в один из этих доменов, многие Мастеровые регулярно хвастаются этим. Степень истинности их утверждений до сих пор остается объектом яростных споров, так как на каждое "доказательство", предоставляемое Мастеровыми в поддержку того, что им удалось пробраться в Цифровую Паутину, неизбежно находятся свидетельства, опровергающие этот факт. Некоторые призраки возвращались с весьма подробными описаниями печально известной Смерти Шпионов, но их противники утверждают, что они попросту проникли в системы Виртуальных Адептов, скачав там соответствующую информацию. Тем не менее, эти противоречия до сих пор остаются одной из излюбленных тем для полночных бесед в среде Мастеровых, и многие из них регулярно "отправляются порыбачить", что на их сленге означает, что Мастеровой отправляется на поиски других существующих в Мире Тьмы Сетей.

Скорбь

Рассказчики, использующие оборотней в своих хрониках, и, в особенности, прибегающие к полной версии правил ***Оборотней: Апокалипсиса***, могут разрешить Скорби воздействовать на Ярость Гару. В данном случае, Панихида может использоваться для похищения пунктов Ярости (бросок по 9 сложности позволяет похитить один пункт за каждый успех), тогда как Баллада наоборот прибавляет их (также бросок по 9 сложности, позволяющий прибавить один пункт за каждый успех). Известно, что некоторые Певчие становились союзниками племени Безмолвных Странников, вселяя боевую ярость в сердца своих друзей-Гару в обмен на помощь в решении проблем в Мире Живых. Неприятной стороной

подобного сотрудничества является то, что подвергающиеся воздействию Певчих Гару нередко становятся более подверженными Бешенству, но такова плата за возможность насладиться удивительной силой этого искусства.

Скорбь также может воздействовать на других Пробужденных существ. По желанию Рассказчика, Воплощенный призрак может потратить пункт Воли в ходе использования Реквиема, чтобы вывести вампира из Бешенства или же погрузить его в это состояние. Сородич может сопротивляться этому посредством броска Воли, но только в том случае, если он готов к чему-то подобному. В противном случае, он не получает возможности произвести подобный бросок.

Скорбь также способна оказывать значительное воздействие на подменышей. Если тот или иной подменыш может видеть Певчего, то тому не требуется Воплощаться для того, чтобы воздействовать на эту фею с помощью своей магии. Творения мастеров Скорби, отличающиеся особенной красотой (обычно это Реквиемы, хотя, времени от времени, в подобных целях могут использоваться Баллады) способны приносить по одному пункту Гламура за каждый успех. Многие подменыши также могут заключить сделку с Певчим, оказав ему помощь в делах, связанных с Миром Живым, в обмен на то, что тот применит искусство Музы в отношении одного из их любимых творцов.

Как отмечено в базовой книге **Призраков: Забвения**, Крещендо может использоваться в качестве физической атаки Воплощенными Певчими.

Паутина

Из всех искусств Паутины, только Договор Души в большей или меньшей степени связан с обитателями Земель Плоти. Большинство Наблюдателей предпочитает избегать заключения подобных договоров с Пробужденными существами, учитывая то, что они подвергаются особой опасности в Мире Тьмы, что делает подобные Оковы в лучшем случае ненадежными. Кроме того, очень немногие маги, вампиры, оборотни или подменыши заинтересованы в этих договорах, так как большая их часть не желает прерывать цикл движения в Великом Колесе Жизни ради сомнительного счастья побыть призраком.

Ваяние

Искусства Ваяния действуют только на Неупокоенных Мертвецов. Даже Воплощенный Скульптор не может преобразовывать плоть так, как он привык делать это с плазмой. Все уровни Ваяния, включая даже такое простое

искусство как Сияние, способны воздействовать только на Корпора призраков, а не на плоть живых или неживых обитателей Мира Живых.

Гнев

В большинстве случаев, данный Арканос оказывает сугубо физическое действие на Мир Живых. Прекрасным примером этого может послужить Удар Каменной Руки; ему можно противодействовать или же заблокировать (и даже уклониться, если жертва осознает факт его нанесения) так же, как и в случае с обычным ударом в Землях Плоти.

Ввержение в Забвение (пятый уровень Арканоса) также очень неплохо действует на сверхъестественных существ. Не имеет значения, является ли жертва магом, подменышем, оборотнем или вампиром. Данный уровень Арканоса действует на них так же, как на обычных смертных. Известно, что некоторые Говорящие-с-Грезами экспериментировали с противодействием Ввержению в Забвение посредством магии Жизни, но непосредственные результаты их трудов до сих пор не известны.

Что же касается воздействия Прикосновения Смерти, то хотя Привидения могут использовать его для организации возгораний, они не могут воспламенять живых существ или вампиров. Тем не менее, они способны воспламенить Фетиши оборотней, одежду магов и содержимое карманов подменышей. В то же время, каким бы талантливым ни был адепт Гнева, ему не удастся зажечь плоть разумного существа, вне зависимости от того, является ли оно живым или мертвым.

Пандемониум

Пандемониум является еще одним Арканосом, действие которого напрямую связано с Землями Плоти. В силу того, что большая часть его уровней оказывает непосредственное физическое воздействие на окружающий мир (неземное сияние, дожди из лягушек и крови, другие паранормальные явления), обладающие им призраки могут взаимодействовать с Пробужденными существами на физическом уровне. Хотя Полтергейст может использовать Дурной Юмор (четвертый уровень Арканоса) для атакующих действий, материалы, создаваемые для этой цели (примером которых может послужить кислота) должны быть достаточно простыми, а их компоненты – широко распространенными в Мире Живых. Хотя компоненты сильной кислоты можно получить прямо из воздуха, Полтергейст вряд ли сумеет с такой же легкостью материализоваться в форме серебра или чеснока. Кроме того, любая мертвая органическая материя, создаваемая с помощью данного Арканоса, будет напоминать по своему составу

человеческую плоть и/или кровь – в силу чего призраку вряд ли удастся создать говяжий стейк, и любое мясо, создаваемое подобным образом, окажется абсолютно несъедобным для Гару. Аналогичным образом, создаваемая с помощью Пандемониума кровь покажется вампиру отвратительной, так как она будет свернувшейся, вонючей и очень неприятной, весьма напоминая ту жидкость, которая течет в жилах Восставших. Что же касается сотворения живых существ, то, в силу неизвестных обстоятельств, только те животные, которых считают мелкими вредителями, могут создаваться с помощью данного искусства. Учитывая данное ограничение, Полтергейст сумеет вызвать стаю гнуса или москитов, но никак не рой смертоносных пчел, способных представлять серьезную угрозу.

Бег Времени (пятый уровень Арканоса) периодически может вступать в конфликт с применением Ярости, сферы Времени и Дисциплины Стремительность (как, впрочем, и малоизвестной Дисциплины Темпорис). Вампир или оборотень, использующий Стремительность или Ярость, не может получать дополнительные действия с помощью Бега Времени, но может терять их в случае замедляющего воздействия данного Арканоса. Третий уровень Сферы Времени или Связей может использоваться для противодействия Бегу Времени, но для этого магу необходимо понять, что именно с ним происходит. Что же касается Темпориса, то предполагается, что успешное применение Замирания Объекта (Frozen Object) также способно противодействовать Бегу Времени. Известен как минимум один задокументированный случай этого, но, учитывая крайне незначительное количество Сородичей, которым доступна данная Дисциплина, можно предположить, что подобные конфликты вряд ли будут происходить чаще, чем раз в несколько десятилетий.

Фантазм

Песочные Человечки занимают одно из первых мест в Подземном Мире по числу и активности контактов с Пробужденными обитателями Мира Тьмы. Независимо от того, занимаются ли они вселением старых душ в новые тела для Предтеч или же сотрудничают с Безмолвными Странниками и Говорящими-с-Грезами, Песочные Человечки с завидной частотой нарушают Диктум Мортум, когда дело касается их сверхъестественных союзников.

Фантазм оказывает на вампиров и им подобных такое же воздействие, как и на обычных смертных. Песочный Человечек может с такой же легкостью погрузить душу вампира или сознание Гару в Представление, как если бы речь шла о бухгалтере или менеджере банка. Тем не менее, у Пробужденных созданий гораздо больше возможностей

осознать, что происходит с ними, и предпринять соответствующие действия.

Посещение миров грез

Оказавшись в театре грез одного из Песочных Человечков, Пробужденные существа сохраняют доступ ко многим из своих врожденных способностей. Наиболее неудачным оказывается положение вампиров, так как в силу того, что в Подземном Мире оказываются только их души, лишенные тел, они теряют возможность использовать Дисциплины до тех пор, пока Представление Грез не подойдет к концу. Большинство Гару сохраняет возможность использовать свои духовные Дары, а также способности ментального плана (непосредственный набор Даров, относящихся к данной категории, определяется Рассказчиком), оказываясь в мире грез. Вследствие этого, Гару, похищенный одним из Песочных Человечков, сможет использовать Ауру Уверенности, чего нельзя сказать о Даре Серебряных Когтей. Маги сохраняют доступ к своим Сферам, но их применение весьма ограничено естественными условиями Подземного Мира. Говорящим-с-Грезами легче всего адаптироваться к особенностям миров грез, что позволяет им максимально эффективно использовать свою магию. Подменыши превосходят всех остальных Пробужденных в искусстве обращения с грезами, что позволяет им использовать во время Представлений большинство разновидностей своего колдовства, а также приводить туда химер и применять химерические предметы.

Кукловодство

Ни один обитатель Мира Тьмы не защищен от хитростей Кукловодов. Все искусства этого Арканоса, включая Уничтожение Души, могут применяться в отношении Пробужденных существ. Тем не менее, в отличие от обычных смертных, Гару и им подобные способны дать отпор Кукловоду. Если Пробужденное существо осознает, что его телом пытается кто-то овладеть, оно может потратить пункт Воли, чтобы сделать бросок Воли (сложность 7) с целью сопротивления воздействию Кукловодства. Использование определенных искусств, подобных Овладению, Случайному Движению и Голосу Хозяина, практически невозможно заметить, и потому им только изредка удается противостоять посредством усиленной концентрации. С другой стороны, настойчивые попытки установления контроля над жертвой, подобные Управлению Разумом, вполне могут оказаться замечены и предотвращены.

Столкновение Доминирования и Кукловодства может привести к достаточно любопытным конфликтам. В тех случаях, когда призрак пытается использовать Кукловодство в отношении жертвы Доминирования, Кукловод и вампир, первоначально применивший данную Дисциплину, делают противоположные броски Воли. Подобные конфликты возникают только тогда, когда Доминирование, которому противостоит Кукловод, представляет собой прямой приказ; смертные, находящиеся под продолжительным воздействием со стороны вампира, вполне могут быть использованы Кукловодами для реализации каких-нибудь кратковременных задач.

Смертные, находящиеся под воздействием Присутствия, могут подвергаться воздействию Кукловодства без каких-либо конфликтов между этой Дисциплиной и Арканосом.

Ростовщичество

Призрак может использовать Ростовщичество в отношении сверхъестественных существ с таким же успехом, как и в отношении смертных. В силу этого, он без труда может похищать уровни Здоровья у вампиров, магов, оборотней и подменышей. По желанию Рассказчика, призрак также может похищать другие разновидности энергии у этих существ. Подобные попытки всегда совершаются с повышенной сложностью, которая обычно превышает стандартную сложность на три пункта (до максимальной сложности 10).

В случае согласия со стороны Рассказчика, Ростовщик может похищать пункты Крови у вампира (следует отметить, что он будет отбирать у него энергию крови, а не саму кровь), пункты Гнозиса у оборотня, пункты Квинтэссенции у мага и пункты Гламура у подменыша. Конечно же, призраку для начала потребуется опознать свою жертву, что может оказаться достаточно нелегким делом, учитывая различные способности, связанные с маскировкой, доступные всем этим существам. Помимо этого, Ростовщик может удовлетворять потребность своих союзников в специфических разновидностях энергии (к примеру, с помощью Благотворительного Траста). Подобные формы использования Ростовщичества могут привести к любопытным взаимоотношениям между Пробужденными существами, так как призраки, обладающие знанием Ростовщичества, могут оказаться полезными союзниками – или же очень опасными врагами.

Часто задаваемые вопросы

Q: Когда мой призрак разговаривает со своей Тенью, могут ли другие призраки услышать его?

A: Нет, этот разговор происходит на внутреннем уровне.

Q: А что насчет разговоров Спектров и Теней? Можно ли их подслушать?

A: Нет. Как и в предыдущем случае, общение происходит на телепатическом уровне. Если вас интересует дополнительная информация на эту тему, вы можете обратиться к описанию Темного Арканоса Искажение в книге ***Темные Отражения: Спектры***.

Q: Как я могу определить, когда мой Теневод отыгрывает мою Тень, а когда – своего собственного персонажа?

A: Существует несколько различных способов, предназначенных для того, чтобы различать отыгрыш Тени и персонажа Теневода. К примеру, Теневод может надевать черную маскарадную маску, отыгрывая Тень, использовать для ее отыгрыша другой тембр голоса или же вообще разговаривать шепотом. Главное, чтобы перед каждой игрой вы заранее договаривались о том, как именно вы будете различать два вида отыгрыша.

Q: Тени получают опыт. Кто распределяет его?

A: Этим занимается игрок, отыгрывающий Душу, хотя при этом ему рекомендуется обращать внимание на предложения и советы Теневода и Рассказчика.

Q: Моя Тень набрала достаточно опыта для того, чтобы повысить постоянное значение Ангста до 10. Что случится в том случае, если это произойдет?

A: Лучше было бы, если бы вы использовали опыт вашей Тени на что-нибудь другое. Вы не можете повысить за пункты опыта Тени постоянное значение Ангста настолько, чтобы оно превышало постоянное значение Воли. Да и вообще, неужели вы действительно так хотите, чтобы ваш персонаж стал Спектром?

Q: Мой призрак только что стал Спектром. Могу ли я продолжать отыгрывать его?

A: Конечно же, хотя вам будет гораздо легче делать это в том случае, если вы планируете отыгрывать Доппельгангера, а не Теневика или Дряхлого. Если ваш Круг согласится принять ваши объяснения относительно того, в силу каких причин вы исчезли в Буре на неопределенный срок, а также захочет поддерживать с вами прежние отношения, то почему бы и нет.

Q: Некоторые из моих Оков были уничтожены. Могу ли я использовать Реликвию в качестве Оков?

А: Нет. Оковы должны быть материальными объектами (людьми, местами или предметами), находящимися в Землях Плоти. Обитатели и предметы Подземного Мира не могут выступать в качестве Оков.

Q: Что если оборотень из племени Безмолвных Странников находит мои Оковы и переносит их в Темную Умбру? Остаются ли они Оковами?

А: Да, так как они физически переносятся в Подземный Мир, а не уничтожаются. Тем не менее, подобные случаи исключительно редки.

Q: Могут ли у меня быть Страсти, связанные с Подземным Миром?

А: Очень даже. Большинство Страстей старых призраков связаны исключительно с Землями Теней и Бурей, так как лишь очень немногие из их числа сохраняют связь с Миром Живых.

Q: Как быстро с помощью Оседлания Электронной Магистрали (второй уровень Арканоса Вселение) может передвигаться призрак и может ли он брать с собой других призраков?

А: Призраки, перемещающиеся через электронное оборудование, двигаются со скоростью мысли, что, как можно смело предположить, происходит достаточно быстро. Именно благодаря этому Арканосу многие Мастеровые перестали использовать Бурю для перемещения между различными частями Земель Плоти, так как применение электронных цепей представляет собой гораздо более быстрый и, зачастую, более безопасный способ передвижения. Тем не менее, в данном случае призраку оказывается довольно сложно определить конечную точку назначения, не говоря уже о тех опасностях, которые представляют собой неверные повороты и возможности столкновения с пакетами данных. Вдобавок к этому, призраки, которые путешествуют по Электронной Магистрали, не могут брать с собой других Неупокоенных Мертвецов, что заметно ограничивает использование данного Арканоса в качестве базового способа перемещения.

Q: На что похожа изнутри Электронная Магистраль?

А: Восприятие этой системы является достаточно индивидуальным, и то, на что она похожа, во многом зависит от того, что хочет увидеть каждый отдельный призрак, который передвигается по ней.

Q: Каких Пробужденных существ чаще всего можно встретить в Подземном Мире?

А: В любом случае, очень немногие Пробужденные посещают это место, но, чаще всего, сюда заглядывают Гару из

племени Безмолвных Странников, а так же маги из Традиций Эвтанатос и Говорящих-со-Снами. Кроме того, Мир Мертвых изредка посещают Инженеры Пустоты.

Q: А что насчет вампиров из клана Джованни?

А: Даже если у них есть возможность посещать Земли Теней, мастера Некромантии обычно достаточно умны для того, чтобы избегать призраков на их собственной территории.

Q: Как теперь управляется Стигия?

А: Темное Королевство Железа управляется Владыками Смерти, возглавляющими семь Легионов. В сущности, все это напоминает некое подобие феодальной олигархии. Владычицы Судьбы, прислужницы единственной истинной Владычицы Судьбы, также командуют своим собственным Легионом, но обычно они не принимают участия в политике Стигии.

Q: Кто на самом деле управляет этим местом?

А: Вы еще об этом узнаете...

Q: Где по отношению друг к другу расположены различные Темные Королевства?

А: Сердце каждого Темного Королевства находится в оазисе спокойствия в глубинах Бури, вдали от всех остальных Земель Мертвых. Тем не менее, Земли Теней каждого королевства занимают то же самое место, что и их отражение в Землях Плоти. Фактически, призрак без каких-либо проблем может дойти до Буша Призраков или Желтых Источников из Стигийского Некрополя.

Q: Кто контролирует Земли Теней Среднего Востока?

А: Стигийские Легионы последовали за воинами Рима 2000 лет назад и с тех пор они сохраняют власть над этими землями. Тем не менее, сложно сказать, чтобы местные души были так уж счастливы по этому поводу.

Q: К числу моих Оков относится живой человек, и я знаю, что этот человек рано или поздно умрет. Если я добьюсь того, что кто-то сделает его своим гулем или даст ему Становление, будет ли это означать, что я потерял свои Оковы?

А: Этого явно не произойдет в том случае, если он просто станет гулем. Ситуация со Становлением представляется более сложной, так как, фактически, человеку приходится умереть для того, чтобы получить становление. В этот момент, Оковы разрушаются, но в дальнейшем они могут быть восстановлены с помощью Арканоса Паутина (после неизбежного Страдания, конечно же).

Q: Две моих Страсти связаны с одной и той же эмоцией. Могу ли я сделать сразу два броска, если я сталкиваюсь с ней?

А: Да, хотя все же рекомендуется, чтобы вы привязывали свои Страсти к различным эмоциям. Более того, вы можете даже оказаться в такой ситуации, когда вам придется одновременно делать бросок Страсти и Темной Страсти.

Q: Могу ли я превратить один пункт постоянного Ангста в десять пунктов временного Ангста?

А: Да, но это, фактически, не имеет смысла.

Q: Если мой призрак оказывается участником Представления Грез Песочного Человека, может ли он использовать свои Арканои?

А: В пределах общего сна – да.

Q: Что плохого в том, чтобы быть Спектром?

А: Гм...наверное ничего, если не считать постоянной агонии и чудесной возможности быть в любой момент сожранным одним из своих союзников. Ах, да, я случайно не забыл упомянуть бесконечные и самоубийственные атаки, объектом которых является все живое?

Q: Что происходит в том случае, если призрак попадает в Вихрь?

А: Тех призраков, которым очень сильно повезет, попросту затягивает в Бурю. Все остальные оказывают в лапах Спектров, которые мчатся на штормовых ветрах, или же сила ветра просто разрывает на куски их Корпора.

Q: Итак, предположим, что моего призрака вот-вот схватит кучка работорговцев, которые собираются продать его местному Мастеровому. Почему бы моему персонажу просто не погрузиться в Страдание для того, чтобы избежать пленения?

А: С одной стороны, это не такой уж плохой план. С другой стороны – что если среди работорговцев есть кто-то искушенный в Арканосе Паутина? После этого им останется лишь дождаться возле Оков вашего персонажа того счастливого момента, когда (если) он, уставший и истощенный, все же сумеет выбраться из Страдания.

Q: Мой вампир/маг/подменыш/Гару только что умер. Могут ли я вернуть его в игру в качестве призрака?

А: Любой вампир, который не умер в результате Дьяблери, и который не успел достичь Голконды, может стать призраком. Большинство Гару реинкарнируются, что несколько препятствует им в переходе на другую сторону Савана. Тем не

менее, некоторые оборотни, которые были запятнаны Вирмом, могут стать Неупокоенными Мертвецами. Все маги могут стать призраками, хотя при этом их Аватары не последуют за ними через Саван. Что же касается подменышей, то лишь те из них, которые были убиты холодным железом, могут стать призраками.

Q: Сохранит ли мой вампир все наличествующие у него Дисциплины после того, как он станет призраком?

A: Нет. Любые Пробужденные существа, которые становятся призраками, начинают свое новое существование в качестве обычных призраков вне зависимости от их происхождения. Они не получают ни Дисциплин, ни Сфер, ни Путей, ни Даров, ни Искусств, ни чего-либо еще. Большинству некогда могущественных существ требуется некоторое время для того, чтобы привыкнуть к Подземному Миру ("Вы хотите сказать, что я больше не могу кидаться огненными шарами?") и для некоторых из них период адаптации оказывается слишком долгим. Кроме того, многие Пробужденные ухитряются нажить себе немало врагов во времена, предшествующих их переходу за Саван, причем некоторые из этих врагов уже ждут не дождутся их появления в Мире Мертвых. Помимо этого, на их стороне оказывает преимущество многих лет призрачного существования, не говоря уже о ботинке из стигийской стали, который уже сидит как влитой на одной из их ног.

Как и в случае с другими призраками, внешний облик Пробужденной души зависит от того, как она сама воспринимает себя. Гару вполне может стать призраком, постоянно находящимся в форме Криноса, но при этом он получит только видимость Криноса, утратив ту дополнительную силу, которую он давал ему в Мире Живых.

Q: А что насчет города вампиров, который предположительно находится в Подземном Мире? Эти вампиры не могут использовать свои Дисциплины?

A: Пробужденные существа, которые физически перемещаются в Подземный Мир, вполне могут использовать свои естественные (или неестественные) способности. Что же касается города Енох, то те немногие призраки, которые слышали о нем, утверждают, что он находится на отдельном острове в Буре, подобно Стигии, или же что он представляет собой один из наименее приятных Далеких Берегов.

Q: Мой призрак при жизни был французом. Один из представителей моего Круга был американцем, а еще один – немцем. Как мы можем общаться друг с другом?

A: Язык смерти является универсальным. Все призраки, разделяющую схожую систему взглядов, способны общаться

друг с другом, тогда как значения их Лингвистики определяют, насколько хорошо они понимают языки Земель Плоти.

Глава вторая: Повествование

Где Поэт? Каков Поэт?
Вот вам перечень примет…
-Джон Китс, Поэт (отрывок)

Эта глава содержит рекомендации Рассказчикам для проведения Страданий,
и, в частности, ряд примеров Страданий, которые они без труда могут
использовать в своих хрониках. Кроме того, вы найдете здесь некоторую информацию о Далеких Берегах, а также подробное описание других
антагонистов, с которыми могут столкнуться призраки.

Примеры Страданий

В идеале каждое Страдание должно быть уникальным событием, основанным на переживаниях, Страстях и Оковах призрака или призраков, которые подвергаются ему. Попытки сформулировать концепцию общих или стандартизированных Страданий рискуют привести к тому, что Страдания станут чем-то обыденным и предсказуемым, в силу чего они перестанут представлять сложность или неожиданность для подвергающихся им призраков. С другой стороны, Рассказчику может оказаться довольно сложно постоянно изобретать новые и оригинальные Страдания в ходе игры, которые, помимо всего прочего, должны быть эффектными и продуманными.

Страдания, с которыми невозможно справиться, являются с точки зрения игры чем-то гораздо худшим, чем просто бесполезной тратой времени, вне зависимости от того, насколько атмосферными или пугающими они оказываются. С другой стороны, слишком легкие Страдания также являются достаточно бессмысленными, так как их частое использование может привести к тому, что у игроков сложится мнение, что Страдания представляют собой наименее сложный способ выхода из любой проблематичной ситуации. Результатом этого станет крайне фамильярное отношение к Страданиям, которое полностью нивелирует их роль. Если Страдания вызывают скуку или ехидные смешки со стороны игроков, это значит, что они не выполняют свою главную функцию ни на игровом, ни на метаигровом уровне. Страдания должны быть пугающими, сложными и редкими эпизодами. Если отсутствует хотя бы один из трех компонентов, результаты этого могут оказаться воистину катастрофическими.

Один из возможных способов избежания подобных ситуаций заключается в том, чтобы набросать сюжеты потенциальных Страданий перед игрой, адаптировав их под каждого из игровых персонажей. Мы рекомендуем, чтобы перед каждой игровой сессией у вас было заготовлено как минимум три возможных Страдания. Другим подходящим методом является постановка соответствующей задачи перед каждым из Теневодов. Суть этой задачи сводится к тому, что они должны подготовить хотя бы одно Страдание для их Души; таким образом, вы получите по одному Страданию, подготовленному человеком, который знает призрака, для которого оно предназначено, ненамного хуже игрока, отыгрывающего эту Душу.

Ниже приведены рекомендации, базовые сюжетные схемы и потенциальные варианты завершения некоторых из наиболее распространенных разновидностей Страданий. Рассказчики без труда могут использовать, изменять или игнорировать весь нижеприведенный материал, в зависимости от своего желания и потребностей истории.

Спаси Меня – Обыгрывающее один из традиционных штампов, Страдание Спасения заключается в том, что Страдающий призрак обязан спасти дорогого ему человека (обычно связанного с его смертной жизнью) от смертельной опасности (примером этого может послужить несущийся вперед поезд, к путям которого привязан несчастный, или же банда злобных Спектров). Наиболее прямолинейный вариант этого Страдания подразумевает одну попытку спасения, следующую за другой, причем каждая предыдущая заканчивается неудачей, в силу чего "жертва похищения" (обычно в ее качестве выступает измененный с помощью Ваяния Спектр, хотя в редких случаях ею может оказаться настоящая Душа, которую объект Страдания любил при жизни) оказывается в еще большей опасности. Лучшим способом завершить это Страдание является признание призраком того факта, что он не может победить, и, как бы сложно это ни было, ему остается смириться с судьбой. К числу других вариантов может относиться необходимость пожертвовать собой ради спасения заложника, но, в любом случае, Рассказчику следует помнить о том, что эта разновидность Страдания повествует не о достижении триумфа. Вместо этого, главная его идея заключается в смирении перед лицом судьбы.

Мир Зеркал – Зеркало является одним из самых популярных психологических образов. Лабиринт кривых зеркал, где каждое зеркало отражает искаженный образ Страдающего призрака или же одного из его врагов, может стать хорошей основой для запоминающегося Страдания. Голоса, раздающиеся ниоткуда и одновременно отовсюду, кажущийся бесконечным ряд издевательских гримас, отражения, которые двигаются, даже если сам призрак

остается неподвижным – все эти компоненты обладают исключительным потенциалом для вселения ужаса в сердца персонажей.

Страдания Зеркальных Лабиринтов могут быть разрешены самими различными способами. Вариант, в котором призрак попросту разбивает каждое зеркало, оказавшееся поблизости, является далеко не самым лучшим из них. Вместо этого, Душа может войти в зеркало, чтобы воссоединиться со своим искаженным образом, обретя в какой-то степени внутренний мир. Другой вариант заключается в том, что призраку потребуется добраться до центра лабиринта, и остаться там, оказавшись в самом сердце всех образов и подобий своего Я, и приняв их все. Третья идея заключается в том, что призраку потребуется последовать за самым отвратительным из своих отражений, чтобы погрузиться в пучину тьмы, живущей у него в душе, и преодолеть ее.

Отсутствующий Молоток – Как бы им этого ни хотелось, большинству игроков обычно не удается избежать осознания того, что они погружаются в Страдание, сопряженного с соответствующим изменением стиля игры. Учитывая это, техника "отсутствующего молотка" нередко помогает игрокам лучше вжиться в происходящее, уменьшая влияние метаигрового элемента на игру.

Осознав, что его персонаж подвергается Страданию, игрок, отыгрывающий призрака, немедленно начинает ожидать худшего. Более того, он сразу же пытается определить возможный источник угрозы. Если неприятности не спешат свалиться ему прямо на голову (окружающая обстановка выглядит достаточно приятной, замаскированные Спектры весьма дружелюбны, на столиках не разложены пыточные инструменты, на стульях нет булавок), призрак начинает искать намеки на них в любом невинном поступке или фразе, ожидая того, что кажется ему неизбежной и зловещей ловушкой. Уже через несколько минут призрак сам устроит себе маленькую преисподнюю, тогда как Спектры будут действовать исключительно вежливо и воспитанно, наблюдая за тем, как призрак ввергает себя в параноидальное безумие.

С этим Страданием может оказаться очень сложно справиться, и потому его стоит использовать только в качестве контраста с более привычными психодрамами. Урок, представленный в данном Страдании, заключается в том, что не стоит отказываться от хорошего, даже если ты его не ждешь, и слишком активные попытки найти во всем дурную сторону неминуемо увенчаются успехом. Призраки, которые смогут принять происходящее с минимумом нервозности и гнева (в конце концов, между прохладным принятием чего-либо и слепой наивностью также есть определенное различие) без труда сумеют справиться с этим Страданием.

Тьма Поднимается – С помощью Темного Арканоса Искажение Спектр с легкостью может принять облик Тени призрака. Внезапная встреча со своей темной половиной, которая может предугадать каждый твой поступок, и знает все твои секреты, сама по себе является исключительно неприятным событием. Если же другие Спектры, присутствующие в Страдании, принимают обличья искаженных подобий оставшихся представителей Круга призрака, высмеивая и извращая хорошо знакомые Душе повадки и привычки ее друзей, сложившаяся ситуация действительно может стать пугающей. Что из того, о чем ехидно рассказывает Тень, стало известно другим персонажам, а не скрывающимся под их масками Спектрам? Как призрак может победить свою собственную темную сторону? Для придания дополнительного напряжения этому Страданию, вы можете сделать так, что призрак и его Тень окажутся заточены в лабиринте или же на пустынном острове, где их ожидает своеобразное противостояние. Хорошей идеей является использование вариации на тему "Самой Опасной Игры", как, впрочем, и любые другие зловещие варианты знакомой с детства игры в пятнашки.

Как и в одном из предыдущих случаев, один из лучших способов справиться с этим Страданием – принять себя таким, как есть. Призрак, который сможет смириться с существованием своего альтер эго, каким бы отвратительным оно ни было, и сделать его частью своей собственной личности, сумеет вырваться из этого Страдания. Другие возможные варианты включают победу над своей Тенью или же побег от нее. С другой стороны, не стоит путать примирение с капитуляцией, и любой призрак, который попросту уступает своей Тени, с немалой долей вероятности потерпит неудачу в Страдании (Рассказчик все равно может разрешить игроку сделать бросок, но при этом его сложность окажется гораздо выше обычного).

Печальный Конец Детства – Одной из самых пугающих вещей, которые только можно себе представить, является искаженная невинность. Когда традиционные символы детства – плюшевые игрушки, заботливые лица родителей, знакомые места – внезапно начинают представлять угрозу, психологическое воздействие, оказываемое этими изменениями, может оказаться очень значительным. Возвращение призрака в мир его детства, воплощением чего, к примеру, может стать точная копия его комнаты где-то в районе его седьмого дня рождения, где ему предстоит встретиться с вполне осязаемым Злом, решившим покинуть свой укромный уголок в шкафу или под кроватью, может оказаться весьма эффективной техникой Страдания. Осознание того, что ужас присутствует в том месте, которое всегда казалось самым безопасным на свете, и насильственное

избавление от всех иллюзий, которые персонаж питал в отношении уютного гнездышка из своего прошлого, может вызвать сотрясение самих основ мировоззрения призрака. Фрейдистский образ родителя-чудовища также может использоваться в ходе подобного Страдания; особенно эффективным инструментом нередко оказывается образ отца-чудовища.

В то же время, основной задачей Страдания (с точки зрения Спектров) может стать погружение призрака в мир детства, чтобы тот отказался от противостояния Забвению и сдался. Прекрасным примером подобного Страдания может выступать фильм “Лабиринт”, и, в особенности, сцена, в которой Сара сталкивается с бродяжкой.

Для того чтобы справиться с подобным Страданием призраку потребуется отказаться от соблазна вернуться в детство, и принять ответственность, которая приходит со зрелостью. Демонический плюшевый мишка, готовый разорвать плоть своего владельца, лишь бы только не дать ему покинуть отческий дом, в определенной степени иллюстрирует идею того, что прошлое иногда губительно воздействует на наш разум, и нередко от него приходится отказаться, чтобы добиться чего-то в настоящем.

Я хочу тебя... - Психосексуальные образы могут оказаться очень пугающими, и, в силу этого, их необходимо использовать как можно осторожнее. Тем не менее, если игроки являются достаточно зрелыми для того, чтобы рассматривать подобные темы в ходе игры, Страдание, основанное на неправомерном использовании сексуальности, может принести очень любопытные результаты. В противном случае, впрочем, ваша игра может свестись к туалетному юмору и похабным шуточкам, утратив даже гипотетическую возможность оказать какое-либо эмоциональное воздействие на игроков.

В то же время, опасности и проблемы, связанные с сексуальностью, обеспечивают исключительно богатый материал для Страданий. Невинный флирт, превратившийся в нечто неожиданное и неприятное, навязчивые желания, садомазохистские наклонности, которые заходят слишком далеко, смесь боли и наслаждения, и даже такая деликатная тема, как значение и символизм кастрации, предоставляют массу возможностей для проведения интересного психосексуального Страдания.

Страдания с сексуальной подоплекой нередко оказываются одними из самых сложных и личных Страданий. Хотя с ними довольно нелегко справиться, зрелое поведение и серьезное отношение к происходящему являются главным залогом успеха для призрака, столкнувшегося с чем-то подобным.

После Войны – Страдания могут происходить в достаточно странных местах, одним из которых является воплощенное безумие искусственного Вихря. Подобные Страдания вызывают ощущение, что вместо того, чтобы провалиться в Лабиринт, призрак оказался посреди Шестого Великого Вихря. Ему остается лишь беспомощно наблюдать за тем, как орды Спектров обрушиваются на Стигию (или же его родной Некрополь), опустошая все на своем пути. Вскоре вокруг остаются лишь следы разрушений и руины, Доппельгангеры шаловливо кидаются свитками из хранилищ Великой Библиотеки, а Теневики сносят мосты, ведущие к Железным Холмам. Война с Забвением проиграна и Стигия пала.

Затем, приходит час Страдания.

Основная идея этого сюжета заключается в том, чтобы посмотреть на то, что будет делать призрак после того, как вся надежда окажется утрачена. Сдастся ли он, присоединившись к оккупировавшим развалины Стигии Спектрам, или же будет вести безнадежную борьбу с целью отмщения, или же попытается возродить что-то из руин? Спектры, изображающие мародеров, выживших и Невольников, способны создать для призрака немало проблем, но выбор, который необходимо будет сделать в сложившихся обстоятельствах, представляется еще более сложным, чем обычно. Страдающему призраку очень важно сохранить надежду, и не погрузиться в пучину отчаяния или ярости. Самоубийственные нападения на Спектров сложно назвать подходящим решением, как и попытки присоединиться к Пожранным Тенью, принимая сторону победителей.

Сожженные Мосты – Всем нам приходится принимать решения, о которых мы в дальнейшем жалеем, особенно, если в результате этих решений нам приходится покидать друзей или любимых. Не имеет такого уж большого значения, действительно ли мы сокрушаемся об утраченной дружбе, любви и других формах человеческих взаимоотношений, как, впрочем, и то, была ли наша вина в том, что некоторые из них распались. Сожаления и незаконченные дела, связанные с былыми утратами, представляют собой прекрасный материал для Страдания. Столкнув призрака лицом к лицу с кем-то, кого он бросил, или по чьей голове прошелся, чтобы добиться какой-то цели, Спектрам нередко удается полностью выбить его из колеи, лишив возможности посмотреть дальше этой внезапной встречи и осознать глобальный замысел Страдания.

Греческий хор Спектров, изображающих былых возлюбленных, начальников, друзей и других людей, которые некогда представляли значение для призрака, и теперь прилюдно обвиняют его в мнимом предательстве или невыполненных обязательствах ("Я был первым, кто повысил тебя, и как ты отплатил мне?" "Ты продал нашу идею как свою собственную, мерзавец!" и так далее) способен без труда

вынудить призрака погрузиться в пучину обвинений, связанных с его прошлым. Не имеет значения, насколько правдивы эти обвинения; главное, чтобы призрак почувствовал, как на него обрушивается чужая боль, вызванная обидой и жаждой мести.

Антураж подобного Страдания также не имеет особого значения. Оно может перемещаться из дома в офис, из офиса – в общежитие, из общежития – в зал заседаний, из зала заседаний – на пляж, с пляжа – в любое место, соответствующее текущему обвинителю. Чем больше мест промелькнет перед глазами персонажа, тем сильнее он окажется сбит с толку. Особенно сильного эффекта можно добиться в том случае, если антураж Страдания будет представлять собой немного измененные подобия мест, связанных с людьми, личины которых примеряют на себя Спектры.

Подобные Страдания часто оказываются очень эффективными в отношении призраков, которые находятся на грани потери определенной Страсти или Оков. Лейтмотивом подобного испытания является идея того, что с определенными вещами необходимо смириться и отпустить их – так, как это происходит при Разрешении Страстей или Оков. Призраки, которые продолжаются держаться за принятые ими решения (и настойчиво стараются оправдать их), столкнутся с немалыми проблемами в рамках подобного Страдания. В свою очередь, для тех Неупокоенных Мертвецов, которые обладают более широкими взглядами относительно пределов того, что один человек может сделать для другого, оно окажется более легким.

Тяжелый Груз Лет – Эта разновидность Страдания также очень хорошо подходит для призраков, которые отчаянно борются за свои Оковы. Одним из самых проблематичных аспектов призрачного существования является необходимость сохранения собственной сущности перед лицом неизбежного созерцания того, как любимые люди стареют, умирают, или просто находят новый смысл в жизни после смерти некогда дорогого им человека. Муж, которому приходится смотреть на то, как его вдова снова выходит замуж, мать, ощущающая, как память о ней тает под грузом привычной фразы: "Ты не помнишь свою бабушку, но..." – вот доказательства того, что когти и зубы Тени наносят далеко не самые болезненные раны Душам призраков.

Учитывая все это, попробуйте представить себе, какое воздействие может оказать концентрация этой медленной агонии и болезненных изменений в рамках Страдания. Хуже того, что если Спектры не лгут? Что если семья призрака действительно не скучает по нему? Вдруг им действительно стало лучше и спокойнее после того, как он умер? И может ли быть так, что его смерть стала лучшим, что когда-либо случалось с ними...и так далее? Оказываемое Страданием

воздействие становится особенно сильным, если Спектры, исполняющие роли любимых людей призрака, попросту игнорируют его, занимаясь неким подобием своих обычных дел, и не утруждая себя даже взглядом в направлении его фотографии (которая стоит на краю чистенькой каминной полочки). В этом случае, молчание и равнодушие близких людей может побудить призрака к хаотичным и беспорядочным действиям, результатом которых станет провал Страдания.

С другой стороны, Спектры могут воспользоваться противоположной тактикой, создавая впечатление, что близкие призраку люди после его смерти оказались в пучине бед и страданий. Брошенные, мучающиеся и отчаявшиеся, они проклинают день, когда умер так много значивший для них человек, заставляя его как никогда сильно осознать свою беспомощность и невозможность помочь им. Конечно же, Спектры попытаются подать происходящее таким образом, чтобы призрак убедился в том, что несчастья его любимых являются исключительно его виной. Если призрак достаточно глуп для того, чтобы поверить в это, ему вряд ли удастся избежать дальнейшего погружения в пучину отчаяния.

В любом случае, основной целью этого Страдания является осознание необходимости смириться с тем, что есть, или с тем, что могло быть. Хотя в определенной степени призрак может повлиять на судьбу дорогих ему людей из-за Савана, рано или поздно ему придется понять, что он не властен над их жизнями. Осознание этого со временем поможет ему добиться Разрешения Оков, а также позволит лучше понять себя, и, в конце концов, достичь Вознесения.

Бесконечная Война – Полной противоположностью изысканным ментальным пыткам и издевательствам на шкале Страданий являются абсолютно приземленные, но от этого не менее ужасающие попытки прямого воздействия на призрака. Они нередко сводятся к тому, что Спектры волна за волной просто накатываются на несчастную душу, что позволяет вселить в сердце персонажа всепоглощающее отчаяние без чрезмерных сложностей и подготовки. Бесконечные атаки, осуществляющиеся без какого-либо порядка или смысла, и не дающие жертве возможности поразмыслить или получить хотя бы недолгую передышку, могут привести к капитуляции или окончательной утрате надежды. В конце концов, сколько бы нападений ни удалось отбить призраку, за ними все равно следуют все новые и новые атаки...

Подобные Страдания особенно хорошо работают в антураже бесконечных туннелей Лабиринта, позволяя отыграть нечто вроде сценария "охоты на жуков". Следует обратить внимание на то, что в данном случае "жуком" оказывается участвующий в Страдании призрак, тогда как Спектры выполняют обязанности охотников. Преследуя свою жертву по извилистым коридорам Лабиринта, и осуществляя нападения в

самый неподходящий момент, Спектры с легкостью могут вызвать у преследуемого персонажа паранойю, страх или даже отчаяние.

Если призрак принимает правила игры Спектров (отвечает жестокостью на жестокость или продолжает бессмысленное бегство, даже если ему уже дали понять, что он не сможет спастись), он становится пленником парадигмы Спектров, и вряд ли сумеет выбраться из Страдания собственными силами. С другой стороны, если ему каким-то образом удастся обернуть происходящее в собственную пользу и переиграть Спектров, он окажется на верном пути.

Заходите, заходите! Я очень польщена, что вы решили обратиться ко мне, скромному Скульптору, которому очень далеко до звания истинного мастера, особенно, учитывая то, что речь идет о столь важных вещах. Тем не менее, я действительно уделяла меткам смерти гораздо больше внимания, чем большинство моих собратьев. В конце концов, кому, как не Скульптору, разбираться в вопросах, связанных с внешностью?

С тех пор, как я открыла здесь свое дело, я видела множество самых разнообразных меток смерти, и должна сказать, дорогая, что занимаюсь этим уже много лет. Существует около восьми, или, возможно, девяти различных меток смерти, и каждая из них самую чуточку отличается от всех остальных. Чаще всего они используются как клейма, похожие на те, которые применяются для таврования крупного рогатого скота. Отличий между меткой смерти и тавром гораздо меньше, чем может показаться на первый взгляд. Владыки Смерти стремятся пометить с их помощью свою собственность. Какой-то Скульптор, который, скорее всего, давно уже сгинул в пучине Забвения, решил сделать их чуточку симпатичнее, чтобы мы не так сильно напоминали стадо коров, и потому мы с вами сейчас здесь.

Рисованные метки иногда напоминают граффити, состоящие из смешения необычных узоров самых различных цветов. Однажды ко мне пришла какая-то бедная девочка, руки которой были покрыты зелеными флуоресцентными разводами, которые, как она сказала, нанесла сама Смеющая Леди. Узоры оказались настолько большими, что мне даже не

удалось найти первоначальную метку. Мне стало ее жалко, и потому я предложила ей более дешевый вариант – сделала цвета чуть более тусклыми, добавила немного цветочков, чтобы это больше напоминало побеги плюща, и немного улучшила рисунок. Я всегда говорила им – если вы собираетесь использовать рисованные метки, не забывайте о принципе БПИ. Да-да, именно о том принципе, суть которого заключается в прекрасной фразе: "Будь проще, идиот!" Это должно быть основой любой работы, и, ради всего святого, постарайтесь придерживаться определенной комбинации цветов! Нет ничего хуже, чем начинающий художник, решающий украсить тело своего собрата разноцветными точечками, полосками, или, не приведи Харон, квадратиками!

Что же касается вырезанных меток, то они заслуживают отдельного упоминания. Некоторые из них выглядят так, будто бы какой-то мясник попросту решил выпилить их в Корпусе несчастного призрака, не снимая с него Оболочки, в результате чего нам приходится едва ли не собирать его по частям. Кроме того, иногда попадаются очень странные отметины, которые выглядят так, будто бы остались у призрака еще с его смертной жизни. Я нередко называю это "резьбой по камню", потому что часто они напоминают именно это. Кстати, о камнях – вы знакомы с мистером Зогом? Если вы хотите оценить качество моей работы, просто взгляните на него. Первоначально у него на груди была только эта смешная звезда, которую распорядился поставить туда Улыбающийся Владыка. Все остальное сделала я сама. При этом я вдохновлялась образом Нотр-Дама. Над коньком крыши пришлось изрядно потрудиться, но я действительно горжусь своей работой.

В наши дни эстетика действительно ценится, в результате чего у нас прибавилось работы. Парень, мимо которого вы прошли на входе, заплатил двойную цену за очищение и укрепление ребер. Он работает на Костяного Владыку, если вы еще не поняли. Некоторые из наших заказчиков настолько изменились и похорошели благодаря нашему

мастерству, что их вряд ли узнает родная мать, хотя вы без труда поймете с первого взгляда, под чьим флагом они сражаются. Я помню одну леди – ей исполнилось около семидесяти – которая, когда мы закончили, стала абсолютно бесцветной – включая даже глаза. Все стало пепельно-серым, как у той госпожи, которую мы с вами хорошо знаем. Я слышала, что ее муж прошел мимо нее на улицы, искренне считая ее незнакомкой, висящей у него на хвосте, пока она в ярости не набросилась на него. Безусловно, это моя работа, но даже у меня есть определенные границы, которые я стараюсь не переходить. Если главным для вас является не конечный результат, а подписанный чек, вам определенно стоит задуматься над тем, чтобы обратиться за квалифицированной помощью.

Теперь, что касается вас, милочка. Я уже некоторое время присматривалась к этому маленькому зеленому символу у вас на лбу. Изумрудный Владыка, правильно? Я раздумывала над этим с того момента, как вы вошли – может быть, стоит внести небольшие изменения для того, чтобы он полностью обрамлял ваше лицо, подчеркивая красоту ваших глаз? Я думаю, что можно было бы пустить зеленую ветку плюща вокруг ваших глазниц, затем – через переносицу, добавить еще немного деталей, и, вуаля! В наши дни использование масок считается очень стильным. Позвольте мне показать вам это. А теперь, замрите – начало не зря считается самым сложным этапом нанесения татуировки...

-Цилла Риази,
Скульптор из салона "Раскрашенный голубь"

Другие антагонисты

Ангелоиды и Демоноиды

Никакие другие обитатели Бури, включая даже загадочных Плакальщиков, не вызывают у призраков так много вопросов, как существа, метко названные Ангелоидами и Демоноидами. Напоминающие классические воплощения Добра и Зла из западной религиозной доктрины, эти всадники

штормов остаются загадкой для большинства Неупокоенных Мертвецов. Тем не менее, истории о столкновениях с Ангелоидами и Демоноидами нередко рассказывают во многих Пристанищах, и призрак, у которого есть хорошая байка о встрече с Ангелоидом в Буре, вряд ли останется без крыши над головой.

Об этих существах очень сложно сказать что-то конкретное, но есть несколько известных фактов, суть которых сводится к следующему:

● Ангелоиды и Демоноиды не являются ангелами или демонами в классическом значении этого слова, и, скорее, напоминают Порождения Легенд.

● Большинство Ангелоидов и Демоноидов искренне верит, что они являются ангелами или демонами, и действует соответствующе. Любые попытки убедить одного из этих существ в обратном являются исключительно опасными, и при общении с ними безопаснее подыгрывать им.

● Хотя можно с изрядной долей уверенности предположить, что Ангелоиды и Демоноиды не являются призраками, они иногда действуют полностью в духе Неупокоенных Мертвецов, упоминая о событиях в Землях Плоти, о которых они, теоретически, не должны были бы иметь какого-либо представления.

● Не один, и даже не два опытных Предвестника готовы были поклясться на собственной могиле, что слышали один и тот же голос, исходящий от защитника-Ангелоида, а затем от искусителя-Демоноида. Это привело к появлению гипотезы, суть которой заключается в том, что две разновидности этих существ, в действительности, являются одним целым, просто Демоноиды являются подобиями Теней, захватывающих власть над призраками. В конце концов, должна же быть какая-то причина того, что Ангелоиды и Демоноиды так тесно связаны друг с другом в умах большинства Неупокоенных Мертвецов...

● Демоноиды обычно действуют в полном соответствии со своим внешним видом, но это не означает того, что Ангелоиды обязательно окажутся дружелюбными. Большая их часть следует строгому этическому кодексу, и, не задумываясь, обрушит на призрака клинок самопровозглашенной истины, стремясь покарать его за совершенные преступления, независимо от того, являются ли они реальными или выдуманными.

● И Ангелоиды, и Демоноиды собирают души, хотя никому до сих пор не доводилось встречать дрейфующие в Буре кузницы души. Согласно наиболее распространенным слухам, Демоноиды пожирают души, которые им удается пленить, тогда, как в более приятных историях повествуется о том, как Ангелоиды выменивают недостойные души на души хороших и честных людей. Тем не менее, каким бы привлекательным ни

был последний образ, не существует реальных доказательств в его пользу.

Ангелоиды

Натура: Фанатик.
Маска: Фанатик.
Физические: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 4
Социальные: Харизма 5, Манипулирование 2, Внешность 6
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 3
Таланты: Актерство 2, Бдительность 4, Чувствительность 5, Драка 3, Уклонение 3, Эмпатия 3, Запугивание 4, Экспрессия 1.
Навыки: Этикет 3, Лидерство 5, Медитация 5, Фехтование 5.
Познания: Загадки 5, Лингвистика 5, Оккультизм 5, Религия 5.
Дополнения: Воспоминания 5.
Арканои: Аргос 5, Наказание 5, Фатализм 3, Паутина 4, Ваяние 4, Ростовщичество 5.
Воля: 10.
Пафос: 10.
Постоянный Корпус: 15.
Внешность: Большинство Ангелоидов больше напоминает своих предшественников из Ветхого Завета, чем призрачные образы ангелов, которые приобрели такую популярность в наши дни. Им присуща ошеломляющая и пугающая красота, и одного лишь взгляда в их глаза, где застыла вечность, достаточно для того, чтобы испытать близость к чему-то неизмеримо большему. Большинство Ангелоидов обладает огромными крыльями, которые вырастают у них из спины и покрыты перьями различных оттенков. Точное число крыльев может варьироваться от двух до восьми. Высокие и худощавые Ангелоиды отличаются изящными чертами и исключительно бледной кожей; некоторые из них облачены в свободные белые одежды. Многие Ангелоиды окружены сияющие нимбами, и известны случаи, когда Ангелоиды представали перед путешественниками, облаченные в один лишь белый, ослепительный свет.

Большинство Ангелоидов носит с собой золотые трубы, нередко привязанные к их запястью веревкой. Существа, известные как Архангелоиды, владеют тем, что они называют "свитками правосудия" и пылающими мечами, которые никогда не убираются в ножны.

Очень немногочисленные Ангелоиды заточены в телах, напоминающих тела Демоноидов; они являются одними из добрейших представителей этого народа, хотя их реже всего

узнают. Тем не менее, истинно и обратное: некоторые Демоноиды облачены в обличья Ангелоидов, и их нередко принимают за более достойных существ, чем они являются на самом деле.

Рекомендации по отыгрышу: Вы являетесь истиной, светом и верой. Будьте милосердны к достойным, но без жалости расправляйтесь с теми, кто служит тьме. Вы являетесь слугой и воплощением Господа небесных воинств, и, в силу этого, являетесь частью Божественной сущности. Воля Господа – ваша воля, а ваша воля является волей Господа.

Демоноиды

Натура: Фанатик.
Маска: Фанатик.
Физические: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 4
Социальные: Харизма 5, Манипулирование 6, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 5
Таланты: Актерство 5, Бдительность 3, Чувствительность 4, Драка 4, Уклонение 4, Эмпатия 3, Запугивание 5, Экспрессия 4.
Навыки: Этикет 4, Лидерство 4, Медитация 4, Фехтование 5.
Познания: Загадки 5, Лингвистика 5, Оккультизм 5.
Дополнения: Воспоминания 5.
Арканои: Аргос 5, Фатализм 3, Указание 5, Паутина 4, Мнемозис 3, Ваяние 4, Пандемониум 5, Ростовщичество 5.
Воля: 10.
Пафос: 10.
Постоянный Корпус: 15.
Внешность: Большинство Демоноидов полностью соответствует своему прозвищу – во всяком случае, если основываться на средневековых представлениях о демонологии. Тела Демоноидов представляют собой смесь звериных голов, торсов и лап, приправленную крыльями летучих мышей, горящими красными глазами, копытами и отдельными частями человеческих тел, результатом чего становится множество уникальных существ. Не существует одинаковых Демоноидов, хотя большая их часть напоминает зловещую пародию на Ангелоидов. Чаще всего, их обличья напоминают уродливое сочетание человеческого тела и нескольких звериных черт (например, головы крокодила, крыльев летучей мыши и копыт).

Известно, что Демоноиды могут владеть самыми различными предметами, начиная золотыми монетами-Реликвиями, и заканчивая огненными кнутами и Артефактами, которые медленно, но верно развращают своих владельцев. Складывается впечатление, что некоторые Демоноиды также

владеют способностью Спектров вылавливать из Бури различные предметы, необходимые им для тех или иных целей.

Рекомендации по отыгрышу: Что ж, если это преисподняя, то почему вы оказались в этом месте? Если вы оказались лишены милости Господа и обречены на вечные муки, то это значит, что другие люди также в полной мере заслужили уготованные им мучения. Лишившись перспективы попасть в Рай, вы твердо намереваетесь лишить ее всех остальных. Ради этой цели вы готовы прибегнуть к любым ухищрениям и преступлениям, и не собираетесь сомневаться в оправданности своих действий до тех пор, пока вы даруете другим душам блаженную и нечестивую агонию.

Более подробно Ангелоиды и Демоноиды описаны в книге ***Море Теней*** (Sea of Shadows).

Смертные антагонисты

Сыновья Тертуллиана

Сыновья Тертуллиана, посвятившие себя уничтожению призраков, духов и других "порождений тьмы", позаимствовали свое имя и идеологию у одного из первых христианских теоретиков, который утверждал, что Зло способно скрываться под маской Добра. Тем не менее, в интерпретации Сыновей доктрина Тертуллиана сводится к тому, что каждый, кто связан с мертвыми, является служителем Дьявола и должен быть уничтожен, независимо от того, является ли эта связь добровольной или вынужденной. К числу заклятых врагов этой группы относятся призраки, экстрасенсы, жертвы одержимости и те, кто просто отвергает доктрину Сыновей (и, следовательно, одержим злым духом).

Сыновья являются убежденными и хорошо подготовленными экзорцистами, но их методы сложно назвать гуманными. Хотя применяемые ими техники могут различаться от Сына к Сыну, все они являются исключительно жестокими, и предназначены для того, чтобы изгонять "овладевающего" призрака из тела, ввергая его в агонию. Хотя эти ужасные методы действительно эффективны в тех случаях, когда призрак использует Оседлание (никто из них не хочет снова испытывать мучительную боль, напоминающую о смертном существовании), другие жертвы назойливого внимания Сыновей нередко сами становятся призраками до того, как закончится сеанс экзорцизма.

У Сыновей есть немало методов, позволяющих определить одержимость (различные артефакты и множество других приспособлений), но большая их часть, в лучшем случае, является не слишком точной. Сыновья Тертуллиана редко видят разницу между действительно одержимым человеком и

экстрасенсом, жертвой безумия и невинным обывателем. К несчастью, Сына практически невозможно переубедить, если он решил "помочь" душе. Если его методы не заставят призрака немедленно покинуть тело, он будет продолжать использовать их до тех пор, пока они не подействуют. Многие призраки, которых этот орден "побеждал" в течение многих лет, были просто призраками их жертв, которым победоносные Сыны Тертуллиана помогали максимально быстро переместиться на ту сторону Савана.

Некоторые Сыновья владеют более гуманными методами определения призраков или усовершенствованными методиками экзорцизма. Подобные охотники пользуются большим уважением со стороны других членов ордена. Другие Сыновья (следует отметить, что в этой группе хватает и женщин, несмотря на ее название) пользуются особым рецептом святой воды, которая позволяет тому, кто смочит ею глаза, видеть Земли Теней, пускай даже смутно и размыто. Сыновья постоянно пытаются найти новое оружие для своего вечного противостояния с призраками, и всегда готовы провести полевые испытания на первой же жертве одержимости, на которую им повезет наткнуться.

Секта святого Иакова

Фанатичная и опасная даже по извращенным стандартам Сынов Тертуллиана Секта святого Иакова верит в необходимость прямого истребления порождений Дьявола. Этот небольшой орден внутри ордена Сыновей состоит только из мужчин. В Секте всего 99 членов и высокая текучесть кадров; только самые одержимые и преданные члены Сыновей Тертуллиана могут быть приняты в нее. Члены Секты истово верят в истинность отрывка из недавно обнаруженного гностического Евангелия, в котором говорится, что истинно добродетельный человек должен убить себя, чтобы скорее попасть в Рай. Тот факт, что его подлинность до сих пор является объектом яростных споров среди исследователей Библии, не имеет значения для членов Секты – они наконец-то обрели смысл, который так долго искали.

Сочетая эту доктрину с бесконечной войной, которую Сыновья ведут с призраками, члены Секты совершают ритуальные самоубийства, чтобы нести разрушения в Подземный Мир. Группы, в состав которых входит от четырех до восьми членов секты (следует отметить, что их обычно называют "Крестами"), нередко годами готовятся к своему самоубийственному походу в Земли Мертвых. Это время уходит на инструктаж, подготовительные ритуалы и изготовление каждым из членов секты выбранного ими оружия. Этой же цели служат миссии, направленные против опасных врагов секты, и изучение существующей информации о призраках

(нередко для этого используется проникновение в группы Арканума).

Самым важным заданием для каждого из членов Креста перед смертью становится создание собственного клинка. Это всегда холодное колющее оружие, именуемое "оружием праведности", которое создается каждым членом секты индивидуально и постоянно усиливается с помощью могущественных благословений. Результатом этого оказывается впечатляющий будущий Артефакт, так как оружие каждого из членов секты пересекает с ним Саван и обретает удивительную силу по ту сторону жизни.

Когда секта решает, что Крест готов, между его членами устанавливается духовная связь с помощью ритуала, известного только лидерам секты. Это гарантирует то, что все члены Креста станут призраками и прибудут в Подземный Мир в одно место и в одно и то же время. Затем, члены Креста совершают ритуальное самоубийство, используя для этого оружие праведности, и еще до того, как их тела остынут, они освобождаются из своих Оболочек и начинают уничтожать всех призраков, которые попадаются им на глаза. Хотя ни один из членов секты не отправляется в свой последний бой с какой-либо надеждой на победу, каждый из них верит, что если он будет сражаться достойно, то попадет в Рай сразу же после своей гибели в Землях Теней.

Даже среди таких радикальных групп, как Инквизиция и Сыновья Тертуллиана, члены Секты святого Иакова считаются едва ли не еретиками. Другие охотники на привидений (которых Секта считает излишне "мягкими") считают представителей Секты полностью выжившими из ума и, возможно, даже богохульниками. Тем не менее, порицания со стороны их братьев, принадлежащих к ордену Тертуллиана, явно недостаточно для того, чтобы заставить членов Секты святого Иакова отказаться от их избранных ими задач, и всегда находятся новички, готовые занять место тех, кто с честью погиб в своем последнем бою.

Агатийки

Далеко не каждый смертный, которому известно о призраках, относится к ним однозначно враждебно. Даже у мертвых иногда находятся союзники среди живых. Самой влиятельной группой, объединяющей тех смертных, которые ищут способ помочь призракам, является почтенное Общество Агатиек. Принадлежащие к нему женщины спокойно, но, в то же время, весьма эффективно помогают оказавшимся в беде призракам – по крайней мере, тем из них, у кого сохранилось хоть какое-то представление о манерах.

Несмотря на напыщенные заявления одной из представительниц Общества, рассказывавшей о многовековых

традициях Агатиек, корни которых уходят в далекое прошлое и связаны с древней Финикией, Атлантидой и затонувшей землей Му, эта организация возникла всего 110 лет назад. Агата Кэбот, богатая вдова из Бостона, потеряла своего ребенка и мужа из-за несчастного случая с экипажем и потратила несколько лет и целое состояние на не слишком успешные попытки связаться с духами дорогих ей людей. Она много раз сталкивалась с мошенниками, в том числе и со знаменитым бостонским медиумом Ханной Росс, которая показала ей “лицо” ее утраченного сына из-за ширмы. Весьма достоверная иллюзия выглядела достаточно убедительно, и Кэбот было готова выписать чек для "медиума" на довольно внушительную сумму, чтобы только получить возможность провести сеанс еще раз.

Тем не менее, этим же вечером, ситуация внезапно изменилась самым драматичным образом. Покойный мистер Бергард Кэбот, бывший обитатель Бэкон-стрит, появился в спальне своей жены, используя Воплощение, и, после трогательного воссоединения, искренне извинился перед женой за то, что он столь неподобающим образом позволил ей искать себя, в то время как он мог связаться с ней в любой момент. Агата весьма заинтересовалась существованием призраков и причинами, в силу которых Бергард так долго не связывался с ней, и после целой ночи разговоров она узнала о многих подробностях призрачной жизни, в том числе и о беспощадных диктатах Диктум Мортума.

Когда настало утро и призрак ее мужа исчез, Агату поняла, что ее сердце раздирают противоречивые эмоции: жалость к тем несчастным, которые оказались заперты в Подземном Мире, и праведный гнев в отношении тех, кто играл на чувствах доверчивых людей – ложных медиумов вроде мисс Росс. (Во время их вечернего разговора Бергард сообщил ей, что их сын не стал призраком, а презренная Росс смошенничала, использовав часть своего собственного тела для того, чтобы показать "лицо" из-за скрывающей ее ширмы. Таким образом, Росс не просто смошенничала, но поступила абсолютно бесстыдно). Используя свое влияние в салонах и высоком обществе Бостона, Агата Кэбот вскоре смогла убедить многих других уважаемых леди и матрон в том, что она руководствовалась благородными мотивами, и вскоре Общество Агатиек (названное так, несмотря на все ее робкие протесты) начало действовать.

Сначала эта группа сосредоточилась на разоблачении ложных медиумов и шарлатанов (Агатийки приложили руку к легендарному провалу Росс в 1887 году), но миссис Кэбот никогда не переставала настаивать на том, что, вместо этого, Общество должно сконцентрироваться на оказании помощи призракам, которые нуждались в ней. На протяжении многих десятилетий Агатийки передавали своим дочерям (и только дочерям) знания о призраках, а также о значительной

ответственности, которая ложится на плечи членов Общества. По мере того, как число ложных медиумов уменьшалось, усилия Общества постепенно переключались на помощь нуждающимся призракам, которая в основном сводилась к тому, что Агатийки защищали их Оковы и помогали им в разрешении их Страстей, если, конечно же, эти Страсти были пристойными. Неоценимую помощь в этом им оказывал галантный Бергард Кэбот, который регулярно общался со своей женой и передавал ей просьбы о помощи, исходящие от призраков, которым повезло меньше, чем ему.

Агата Кэбот умерла в 1947 году без особых сожалений и печалей, а ее муж предстал сразу перед всем Обществом и сообщил, что после смерти она сразу же попала в Рай (т. е. Вознеслась). Тем не менее, он сказал, что будет очень рад, если благородные леди Общества продолжат свою работу, благодаря которой они уже оказали неоценимую помощь стольким потерянным душам. Это тронуло их сердца, и леди Общества пообещали, что будут и дальше продолжать свое дело и помогут стольким призракам, скольким смогут. Бергард искренне поблагодарил их и исчез, периодически появляясь в дальнейшем, чтобы передать Агатийкам просьбу того или иного Неупокоенного.

Теперь члены Общество встречаются раз в неделю в старом доме Кэботов на Бэкон-стрит во вторник ночью после ужина. Обычно собрания сводятся к тому, что покойный мистер Кэбот или один из его помощников рассказывает о проблемах нескольких несчастных призраков, живущие Оковы которые подвергаются болезням и лишениям, Пристанища оказываются под угрозой сноса, а Страсти не могут быть разрешены без помощи со стороны. После этого леди Общества обсуждают, какие из несчастных душ больше всего нуждаются в помощи, и как эту помощь будет наиболее эффективно оказать. Оказавшиеся в опасности Пристанища могут быть выкуплены или взяты в аренду, объекты, являющиеся Оковами – "собраны", живые люди "проспонсированы" одним из многочисленных фондов (каждая из Агатиек имеет связи, по крайней мере, в трех известных благотворительных организациях) и так далее. Конечный результат этой тайной благотворительности просто поражает. Агатийки приобрели немало недвижимости в Бостоне, в том числе, несколько довольно важных зданий. Вдобавок к этому, их коллекция Оков является бесценной как в материальном, так и в метафизическом смысле. Кроме того, за последние десятилетия они помогли множеству призраков, и некоторые из них помнят оказанные им услуги. У Агатиек за Саваном больше союзников, чем они думают.

Следует также отметить, что женщины, принадлежащие к Обществу, не являются пожилыми дилетантками, как можно было бы предположить. Девять женщин, которые в данный момент входят в Общество, являются ветеранами беспощадных

войн, разворачивавшихся в высшем обществе Бостона, в силу чего они проницательны, богаты и, если того требуют обстоятельства, безжалостны. Многие из них также обладают поверхностными оккультными знаниями, связанными с фольклором, и не меньше половины Агатиек с легкостью может установить мощный оберег, уложившись в минимальные сроки. Кроме того, далеко не все Агатийки стары: трем из них около тридцати, и лишь одной, Хазель Стоу Велдон, являющейся президентом Общества, недавно исполнилось семьдесят. Когда Агатиек побуждает к действию жалость или праведный гнев, они могут быть достаточно эффективны.

Благородный Бергард

К несчастью, значительным недостатком Общества Агатиек является то, что они полагаются на один-единственный источник информации о Землях Теней и их обитателях. Разумеется, это было бы не так плохо, если бы их источник был абсолютно правдив. К несчастью, главным информатором Агатиек является Бергард Кэбот.

Разумеется, Бергарда сложно назвать самым плохим призраком Подземного Мира. Все дело в том, что у него есть свои собственные цели. Будучи фанатичным Ренегатом, Кэбот искренне стремится улучшить участь призраков, но его доброта распространяется только на тех, кого он сам выбирает. Именно поэтому, труды Агатиек в основном идут на пользу достаточно немногочисленной группе бостонских призраков, которыми Кэбот командует, с которыми он поддерживает союзнические отношения или же которых он стремится завербовать себе на службу. Стоит отметить, что Бергард пока что не осмеливался просить своих смертных союзников уничтожать Оковы его врагов, но благодаря его действиям Общество собрало множество Оков его противников. В результате этого, его смертные союзники удерживают крайне важные стратегические позиции, а также владеют предметами, при помощи которых можно влиять как на друзей, так и на врагов. Все это крайне беспокоит местных Анакреонов.

Мистеру Кэботу полностью доверяют семь из девяти Агатиек. Лишь две самые молодые представительницы Общества, Дейдра Холкомб-Вэйтс и Венди Фокс (обе выпускницы Веллесли) подозревают об истинных мотивах Кэбота. Остальные члены общества считают его бескорыстным и романтическим реликтом былой эпохи рыцарства. Будучи весьма проницательными и критичными в отношении смертных, они демонстрируют удивительную слепоту, когда дело касается Кэбота. Одна лишь мысль о том, что и он может быть вовлечен в какие-то мелочные политические игры, может разбить им сердце.

Далекие берега

Путешествие на Берега

Путешествие на Далекие Берега нередко оказывается гораздо более проблематичным, чем могло бы показаться. Теоретически, до островов, которые называют Далекими Берегами, можно добраться по Морю-Без-Солнца из Стигии или любого другого Темного Королевства, и для любого, кто сумеет избежать опасностей Моря, это путешествие окажется достаточно простым. Тем не менее, в действительности все оказывается далеко не так просто.

На самом деле, каждый, кто решает отправиться на Далекие Берега, должен в равной степени совмещать в себе дух безумца и исследователя. Проходы, ведущие туда, были проложены Перевозчиками, которые некогда посещали эти места, но многие из безопасных путей случайным образом обрываются в Буре, и на них можно наткнуться только по чистой случайности. Другие контролируются работорговцами, пиратами или Вистимму, и, в силу этого, не слишком безопасны. Кроме того, работорговцы с многих Берегов не ограничиваются одними Проходами, и собирают еще более обильную добычу среди тех, кто сбился с пути (к примеру, скитаясь в водах Бури без какой-либо конкретной цели), а не тех, кто целенаправленно передвигается по Проходам.

Для того чтобы достичь Далеких Берегов, странникам сперва понадобится найти безопасный Проход или же проложить свой собственный в Море-Без-Солнца. У обоих способов есть свои преимущества и недостатки. Безопасные Проходы редки, и не дают никакой гарантии, что Далекие Берега, к которым они ведут, окажутся гостеприимными. Многие теоретически безопасные Проходы ведут к созданным призраками Преисподним, которые гораздо хуже любой возможной угрозы со стороны работорговцев. С другой стороны, если путешественнику, направляющемуся к Далеким Берегам, все же удастся найти безопасный Проход, он может сократить свое путешествие вдвое (если не больше) и избежать многих опасностей со стороны Бури и ее обитателей.

Отважные души, которые решили плыть прямо через Море-Без-Солнца также могут столкнуться с работорговцами или Перевозчиками. В открытом море встречается гораздо больше порождений Бури, чем на Проходах, но те, кто посещает Проходы, делают это исключительно в целях питания, а те, кто обитает в открытом море, далеко не всегда атакуют проходящие мимо корабли.

Самое любопытное заключается в том, что, похоже, само Море влияет на продолжительность путешествия по нему. Обычно путешествие от Стигии до самых близких Далеких

Берегов занимает около двух недель, однако, если Море сочтет путешественников недостойными, оно может удлинить его на дни, недели или даже годы. Даже среди Перевозчиков ходят легенды о призраках, которые оказались вечными пленниками своих кораблей и обречены до скончания дней блуждать возле Далеких Берегов, так никогда и не сумев пристать к ним из-за того, что волны Моря-Без-Солнца снова и снова относят их в глубины Бури. Однако если Море решит оказать благосклонность путешественникам, скорость их передвижения может значительно увеличиться.

Наиболее распространенными угрозами для тех, кто пытается добраться до Далеких Берегов, являются работорговцы, Спектры, обитатели Бури и сами правители Далеких Берегов. Редко кто из призраков находит путь к Райскому Берегу, не встретив кого-то из этих существ, и правители преисподних, Ирроланов, Шеолов и других садов мучений на Далеких Берегах являются далеко не последней угрозой, с которой может столкнуться путешественник. Многие из этих призраков стараются стать похожими на архетипичного Сатану или Шайтана, и большая их часть является бывшими Перевозчиками, у которых были целые столетия, если не тысячелетия для того, чтобы набраться опыта и умения в своих своеобразных занятиях. Все они ищут новых пленников, и известны случаи, когда за избранные души между различными преисподними даже велись ожесточенные войны.

Вероятность встретить Перевозчика между Стигией и Далекими Берегами гораздо выше, чем в какой-либо другой части Подземного Мира, но это не значит, что они будут реагировать на приветствия или призывы о помощи всех, кто проплывает мимо. В этом огромном океане Перевозчики кажутся еще более отрешенными, чем обычно, и меньше всего беспокоятся о делах других Неупокоенных Мертвецов.

Типичные царства

На Далеких Берегах существуют царства, связанные со всеми церквями и религиями, которые когда-либо существовали – христианством, буддизмом, исламом, иудаизмом, различными верованиями Африки, Скандинавии, Древнего Египта, Шумерского царства, майя, как, впрочем, и другими религиозными системами. Многие тысячи небесных и адских царств, созданных харизматичными религиозными лидерами, располагаются на Далеких Берегах, с чем и связаны различные имена, дарованные призраками этому месту: "Тысяча Преисподней" и "Острова Бесчисленных Небес". Большая их часть основывается на религиозных концепциях Рая и Ада, присущих их правителям (Рай, Аль-Фардус, Седьмое Небо, Сады Эдема и Ирема, Земля Верных, Сион, Чистилище, Ад, Аменти, Араллу, Геенна, Аид, Нарака, Нифльхейм, Шеол,

Тофет), хотя некоторые связаны с поэтическими концепциями Данте, Мильтона и даже Блейка, а другие – основаны на фольклоре и легендах различных культур.

Сукхавати, Земля Невинности, представляет собой мирный остров, являющийся воплощением ряда буддистских концепций. Те, кто умерли с именем Амитабхи, Бодхисатвы бесконечного света, на устах, иногда находят путь в Сукхавати, и каждому из них уготован собственный лотосный трон. Существуют также другие буддистские царства, призраки которых верят, что находятся между смертью и перерождением. В этих местах призраки в виде различных Бодхисатв судят мертвых и при помощи Ваяния придают им новые обличья, в зависимости от их кармы. Призраки в обличьях всевозможных зверей заполняют эти острова, надеясь вырваться из кармического колеса сансары и достичь состояния Будды.

Призраки жрецов майя, связанные со временами, предшествовавшими Свежеванию, создали два королевства на Далеких Берегах. Митнал, "последний" из девяти подземных миров (лишь два из которых были созданы этими призраками), населен ужасными существами, которые, предположительно, должны мучить нечестивых и злобных призраков древних майя, тогда как в небесных владениях уготовано место для достойных душ тех, кто совершил ритуальное самоубийство посредством повешения, воинов, сраженных в битве, людей, принесенных в жертву, женщин, которые умерли при родах, и жрецов. Эти души избегают страданий, сидя в прохладной тени вселенского древа Якше, однако мало кому из них известно, что само древо также состоит из несчастных мертвых душ.

Призраки, которые обитают в шумерской версии Рая, верят, что они смогли избежать гнева Ангра-Манью. Этот "бог смерти", являющийся Скульптором из древнего Шумерского царства, основал на еще одном острове шумерскую версию Ада, создав дракона Ажи Дахаку (соединив тысячи призраков при помощи Ваяния и придав им облик дракона), который должен будет уничтожить треть человечества после наступления конца света, но сейчас прикован к сокрытой облаками вершине Горы Мудрости, которая находится в центре райского острова. Разумеется, Ажи Дахаку никто не видел на протяжении многих столетий, но немногим призракам хватается безрассудства для того, чтобы попытаться забраться на гору и проверить текущее состояние дракона.

Кроме того, существует несколько призрачных подобий Осириса, египетского бога мертвых. Большинство этих "богов" при жизни были фараонами или верховными жрецами, и до сих пор держат души тех, кто умер вместе с ними, в вечном услужении, следуя правилам своей религии. На нескольких островах, где они обитают, “Анубис” служит им в качестве судьи мертвых, а "Сет" (Ренегат, возглавляющий души, которые

не согласны с текущим положением дел) строит им козни. В иерархии этих островов также часто присутствует "бог" с головой собаки по имени Вепвавет, "Открывающий Пути", который помогает душам мертвых и направляет их туда, куда они хотят попасть. Хотят слухи, что Вепвавет может быть Перевозчиком, скрывающимся под чужим обличьем.

Глава третья: Что посеешь, то пожнешь

Приключение и сеттинг для Призраков: Забвения

Добрый вечер, ребятки. У микрофона Крутой Рэндольф, также известный как Рэндольф Слэй, который ведет эту ночную передачу с Кладбища. Считайте, что это ваш аналог WBON или "Новой Радости", рассчитанный специально на новоприбывших, и я знаю, что вы здесь. Сложно избежать появления новых лиц то тут, то там, пока живые продолжают столь же рьяно расправляться друг с другом, не так ли? Но, в то же время, разве не это делает наш безумный город таким милым, ребята?

Этой ночью в нашем старом Некрополе произошло много всего, но вам, мои дорогие Ренегаты, я бы посоветовал начать с Маленьких Пяти Углов. На улицах ходят слухи, что в одной небольшой кофейне на Эвклида готовится кое-что крупное, и если вы достаточно круты, вы знаете, о чем я говорю...

“Что посеешь, то пожнешь” представляет собой вводную историю для **Призраков: Забвения**. Она включает подробное описание района Маленьких Пяти Углов в Атланте, а также биографии ключевых персонажей и сюжетную линию, которая сможет достаточно быстро вовлечь персонажей в события, происходящие в мире **Призраков**. При желании вы можете выбросить сюжетную информацию, и попросту использовать описание сеттинга для своей собственной хроники. Тем не менее, история, описанная в “Что посеешь, то пожнешь”, может предоставить вашим игрокам уникальную возможность впервые прикоснуться к миру Неупокоенных.

Более подробная информация о Маленьких Пяти Углах и живущих там призраках представлена в книге ***Некрополь: Атланта*** (Necropolis: Atlanta).

Сеттинг

Маленькие Пять Углов представляют собой скопище магазинчиков, продающих все, что нельзя найти – или запрещено искать – в других частях Атланты, выступая

своеобразным средоточием альтернативной культуры города. Все формы неформальной и альтернативной культуры, начиная литературой, связанной с Нью-Эйджем, и заканчивая фильмами Новой Волны доступны в Маленьких Пяти Углах; здесь без труда можно найти книги, повествующие о представителях нетрадиционной сексуальной ориентации, готическую и гранджевскую атрибутику, нелегальные издания комиксов, запрещенные наркотики, карты Таро, нелегальные галереи искусства. Главный вопрос, стоящий перед тем, кто приходит в Маленькие Пять Углов, заключается в том, ищет ли он что-то в местных магазинчиках или же объект его интереса находится где-то в переулках этого района.

В дневные часы Маленькие Пять Углов принадлежат молодежи Атланты. Это настоящая Мекка всех городских лодырей и бездельников, так как национальность, религиозные или сексуальные предпочтения, и даже социальный статус не имеют никакого значения для тех, кто проводит время на пересечении Эвклида и Колкитт. Главным правилом этого квартала, распространяющимся на расположенные здесь многочисленные кофейни, бары, рестораны и самые различные специализированные магазинчики, является терпимость.

Тем не менее, по ночам, когда призраки обретают полную свободу передвижения, а магазинчики начинают закрываться, жизнь Маленьких Пяти Углов приобретает иной и гораздо более мрачный оттенок. На улицах становится уже не так безопасно, а терпимость и дружелюбие исчезают в густеющих тенях. После заката грязные уличные попрошайки, которые так вежливо просили о подаянии в дневные часы, скрываются в своих тайных пристанищах, и их место занимают другие люди, которые предпочитают не просить, а требовать деньги, прижав бритву к чьему-то горлу. Симпатичная бродяжка из Доктора Мартенса, которая нахохлившись сидела на скамейке, рассуждая о музыке, забрасывается таблетками, отдавая свое сознание во власть химических иллюзий, а тело – любому, кто согласится заплатить ей. Мечтатели, придерживающиеся идеалов Нью-Эйджа, расходятся по своим пропахшим благовониями комнатам, после чего их место занимают голодные и отчаявшиеся, которые давно уже отказались от своих грез.

Впрочем, никто из них не подозревает о том, что среди них ходят Неупокоенные Ренегаты Маленьких Пяти Углов, которые строят планы для того, чтобы раз и навсегда повергнуть в прах Иерархию.

География

Маленькие Пять Углов расположены неподалеку от центра Атланты. Некогда это место было одним из пасторальных пригородов, но быстрый рост города уже давно

придал Маленьким Пяти Углам форму стереотипного городского района. Бульвар Эвклида представляет собой главную транспортную артерию Маленьких Пяти Углов, хотя этот район простирается на несколько кварталов во всех направлениях.

К числу ключевых местных ориентиров относятся депо Управления скоростного городского транспорта Атланты, парк Иннмана (достаточно обширная зеленая зона под открытым небом, где ночует большинство маргинальных членов общества) и скопление покинутых и полуразрушенных зданий, расположенное к западу от Маленьких Пяти Углов. Эти здания обычно занимают бездомные и обездоленные души, к числу которых относятся как мертвые, так и живые.

Средняя школа Басса

Будучи самым большим из покинутых зданий этого района, средняя школа Басса выступает в качестве перевалочной станции для Анфанов. Хотя она никогда не объявлялась таковой, большинство призраков Маленьких Пяти Углов считает школу Басса чем-то вроде нейтральной территории, где удачливые Анфаны, которым все же удалось добраться сюда, могут узнать побольше о существовании Неупокоенных, прежде чем им придется влиться в существующую структуру Некрополя. Неприкосновенность этой свободной зоны поддерживается местными Ренегатами, и здание школы нередко используется в качестве Пристанища как новыми призраками, так и "вербовщиками" различных фракций Ренегатов.

В мире живых старое школьное здание (закрытое уже более десяти лет) нередко служит убежищем для беглецов из дома, бродяг, и людей, обладающих гораздо более зловещими намерениями. Хотя об этом никому не известно, в подвалах старой школы произошло несколько убийств, хотя тела жертв так и не были обнаружены. Невзирая на то, что живые продолжают игнорировать эту проблему, Неупокоенные считают темную сторону существования школы важным источником Пафоса. Несколько призраков, которые встретили свою смерть в здании, проводят большую часть своего времени здесь, ожидая момента, когда их убийцы вернутся сюда, и Ренегаты с Анфанами стараются держаться от них подальше.

Театры Смерти

Прямо напротив школы Басса располагается небольшое скопление зданий, где находится небольшая кофейня и два независимых театра, Драматический Театр Евклида и Седьмая Сцена. Оба театра ставят только небольшие постановки с еще менее значительным бюджетом, и, чаще всего, здешние

представления завершаются к девяти часам вечера. Вскоре после этого здания театров занимают местные Песочные Человечки, устраивающие там свои ночные представления. Обычно эти полночные собрания, организовываемые местными Неупокоенными, сводятся к декламации поэзии или же постановке призрачных драм на театральных подмостках перед лицом благодарной аудитории, состоящей из местных Трутней и мертвых поклонников театра. Время от времени, впрочем, здесь ставятся масштабные представления, и весьма значительное количество Неупокоенных посещает эти "театры Смерти" для того, чтобы посмотреть на выступления, или же принять в них участие.

Четыре Шутки

В этом же скоплении зданий находится вегетарианский магазинчик, известный как Четыре Шутки. Хотя внешне он не представляет собой ничего особенного, это место каким-то образом притягивает мертвых, и концентрация Неупокоенных Мертвецов в этом месте превышает практически любую другую точку Маленьких Пяти Углов. Многие призраки верят, что владельцы магазинчика в действительности являются магами смерти, хотя этот слух, невзирая на свою долгую историю, до сих пор не получил какого-либо подтверждения.

Городской Дикарь

Одежда в традиционном африканском стиле и современные вариации на эту же тему являются основным товаром, который предлагается вниманию покупателей, заглядывающих в этот магазинчик. Тем не менее, в трех его задних комнатах предоставляются особые услуги для тех, кто способен в полной мере оценить их. Живые могут обзавестись необычным пирсингом или татуировкой в двух из этих тайных комнат. Что же касается Неупокоенных, то для них предназначена третья комната, которая была давным-давно замурована, и благополучно забыта обитателями Мира Живых. Это место является Пристанищем очень могущественного призрака, который известен под именем Джомо. Джомо является мастером-Скульптором, который (помимо всего прочего) обеспечивает новую внешность Ренегатам, которые привлекли слишком большое внимание Легионеров. Расценки Джомо очень высоки, но он по праву считается одним из лучших Скульпторов Атланты, и строго следует принципам конфиденциальности, о надежности которых уже ходят легенды.

Эвклида и Колкитт

К северу от “Городского Дикаря”, на пересечении бульвара Эвклида и улицы Колкитт находится основная коммерческая зона Пяти Углов. Здесь располагается несколько ресторанов и баров, как, впрочем, и множество частных магазинчиков, которые удовлетворяют потребности не только Быстрых, но и Неупокоенных. Хотя большинство местных магазинов принадлежит Живым, многие призраки также поселились здесь. Скрываясь за ярко разрисованными стенами, они предлагают Арканои и Артефакты каждому, кто способен заплатить соответствующую цену.

Гаргульи

В дневное время суток этот большой магазин занимается продажей "старомодной одежды", пользующейся особой популярностью среди готического сообщества Атланты. Тем не менее, с наступлением ночи его покрытые мраком залы занимают Мастеровые-Ренегаты, открыто нарушающие законы Иерархии, продавая похищенные и изготовленные на заказ ценности. Следуя примеру смертных торговцев, чье место они занимают, члены квартета кузнецов (обычно именуемых "Джоном", “Полем”, “Джорджем” и “Ринго”, в силу того, что они не спешат открывать покупателям свои истинные имена) заламывают воистину несусветные цены за свои товары. Тем не менее, комбинация отсутствия конкуренции и высокого качества продукции, которую они добывают или производят, гарантирует четырем преступникам надежный поток клиентов. Местной Иерархии известно об этом месте, как, впрочем, и том, какие дела там проворачиваются, но результатом уже нескольких организованных рейдов становился только пустой склад и эхо издевательского смеха.

Дымное Зеркало

Дымное Зеркало представляет собой эклектический магазинчик, в котором можно найти всего по чуть-чуть, в силу чего он представляет немалый интерес, как для Быстрых, так и Неупокоенных. Организованный парой беглецов с Гаити, известных как Франсуа и Нейла ЛаПьер, этот магазинчик предлагает покупателям оккультные принадлежности, фимиам и практически весь инструментарий, который может понадобиться начинающему наркоману. Подпольная продукция магазина включает незаконное растительное сырье для упомянутого выше инструментария, который открыто стоит на полках, куклы Вуду и культовые предметы, связанные с Сантерией, не говоря уже о магических средствах, способных на все, что угодно, начиная отпугиванием призраков, и заканчивая гарантированным успехом на любовном поприще.

Хотя случаи, когда любовные зелья из Дымного Зеркала оправдали бы свое назначение, до сих пор неизвестны, покупатели, обзаводившиеся оберегами от мертвых, действительно получали определенную защиту от Овладения со стороны местных Неупокоенных. К счастью, число подобных клиентов четы ЛаПьер довольно ограничено, и большинство посетителей Дымного Зеркала предпочитает тратить деньги на героин и марихуану, которые продаются после официального закрытия магазина. Довольно любопытно, что Франсуа и Нейла без труда видят местных призраков и готовы заключать сделки не только с мертвыми, но и с живыми. Чаще всего подобное сотрудничество сводится к тому, что призрак шпионит за местной полицией в обмен на то, что Франсуа и Нейла защищают его Оковы.

Видео Рэя Ганна

За Дымным Зеркалом находится небольшой видеосалон, который принадлежит человеку, который называет себя Рэй Ганн. Хотя основная специализация салона связана с порноиндустрией и широким спектром культовых фильмов, то, что происходит там после закрытия, представляет гораздо больший интерес. Дело в том, что владелец магазина считает себя опытным медиумом, и каждую ночь по пятницам и субботам устраивает сеансы для избранной группы покупателей, которые желают вступить в контакт с Неупокоенными. Хотя большинству живущих неподалеку призраков нет особого дела до общения с Ганном и его наивными единомышленниками, еженедельные спиритические сеансы привели к тому, что значение Савана в салоне опустилось до шести пунктов.

Неудивительно, что призраки Маленьких Пяти Углов весьма симпатизируют Рэю Ганну, считая его чем-то вроде своего талисмана. На неофициальном уровне местные Неупокоенные периодически защищают Ганна и его салон от ограблений и более значительных неприятностей. Тем не менее, нужда в подобной защите практически отпала после последней попытки взлома дверей салона. Грабителя со значительными внутренними кровоизлияниями и обморожениями областей лица и горла нашли на следующий день. Этот несчастный полностью содрал кожу с ладоней, тщетно пытаясь стереть с них нечто, что по его словам было пятнами крови. Криминалисты не нашли никаких следов крови, которая не принадлежала бы грабителю, в районе салона, после чего юноша, поседевший в свои девятнадцать лет, был аккуратно препровожден в психиатрическую клинику.

Зона

Зона находится на углу бульваров Эвклида и Морлэнд. Первым, что бросается в глаза, становится скопление скамеек и деревьев, которые также окружены различными магазинчиками. На небольшом пятачке регулярно собираются музыканты и уличные мастера, стремящиеся всячески угодить местным жителям и потенциальным покупателям, в надежде что-нибудь заработать. Представители политических организаций, принадлежащих, в большинстве своем, к объединениям левой направленности, также регулярно появляются в этом месте, стараясь завербовать новых приверженцев, но, чаще всего, все заканчивается тем, что они распугивают туристов, или же начинают проповедовать своей обычной пастве.

В силу очевидных причин, местный полицейский участок регулярно отправляет сюда нескольких полицейских для пешего патрулирования, стремясь избежать возможных неприятностей. Хотя офицеры ведут себя довольно дружелюбно (по крайней мере, большая их часть), они относятся к своим обязанностям очень серьезно, и попытаются арестовать каждого, кто ведет себя слишком необычно, чтобы уберечь гостей этого места от чрезмерных “странностей” определенных личностей.

Магазины секонд-хенда

Три магазина поношенной одежды, магазин с футболками, и заведение, где торгуют подержанными дисками, с необычным названием "Отзвуки и Воспоминания", находятся в непосредственной близости от Зоны. Все эти магазины закрываются в шесть часов вечера. Музыкальный магазинчик заполнен бесчисленными коллекциями старых альбомов, CD-дисками и записями на 8 треков. Помимо этого там присутствует несколько старых фонографов, не предназначенных для продажи, которые, вместо этого, создают необходимую "атмосферу". Хотя большая часть того, что продается в Отзвуках и Воспоминаниях не представляет особого интереса для Неупокоенных, складывается впечатление, что в древнем граммофоне, стоящем в заднем углу магазина, живет какой-то дух. Истинная природа этого духа, как, впрочем, и его цели, остаются загадкой для местных призраков, которые, тем не менее, постоянно ощущают его присутствие. Время от времени живой человек останавливается перед пыльным граммофоном, прислушиваясь к музыке, которая слышна только ему. В течение последующих семи недель зачарованный музыкой смертный совершает убийство или самоубийство. На данный момент никому из местных Неупокоенных не удалось связаться с призраком, живущим в граммофоне, хотя некоторые из обитателей Маленьких Пяти

Углов подозревают, что Мастеровые из Гаргулий как-то связаны с этим.

Синий Кристалл

Этот магазинчик содержит самый обширный ассортимент принадлежностей для последователей Нью-Эйджа и неоязычества, доступный в городе. Воздушные колокольчики, всевозможные кристаллы, ловцы снов и фимиам представлены здесь в огромных количествах. Успокаивающие звуки музыки в стиле Нью-Эйдж раздаются внутри магазина на протяжении всех часов работы. По ночам, впрочем, ситуация изменяется, что связано с тем, что в складском помещении магазина появился стремительно разрастающийся Нихиль. Хотя Нихиль открывается только по ночам, в последнее время он начинает пробуждаться сразу же после заката, делая это с завидной регулярностью.

Собранные Грезы

Этот ломбард со странным названием располагается напротив Синего Кристалла и отличается довольно странным графиком работы. Его владелец принимает клиентов по очереди и только при условии предварительно назначенной встречи. Его зовут Соломон Старк, и в его внешности есть нечто пугающее и, в то же время, странно привлекательное. Соломон всегда очень вежлив и когда он все же посещает свой ломбард, у него вечно находится горсть леденцов для местных детишек. С другой стороны, известно, что владельцы Синего Кристалла делают защитные знаки всякий раз, когда замечают на противоположной улице Старка, и, несмотря на его доброту к маленьким детям, Соломон пользуется очень плохой репутацией среди местных Неупокоенных.

Площадь Грегори Лаванса Дэвиса

По другую сторону от магазинов секонд-хенда находится небольшая площадь. В дневные часы там работают небольшое кафе, пиццерия и магазинчик с мороженым, где предлагают на удивление хорошую еду по вполне приемлемым ценам. Неподалеку располагается картинная галерея, специализирующаяся на произведениях, связанных со смертью, и большая доска объявлений, где можно найти информацию о концертах различных местных групп, услугах и периодических встречах с политиками. Немолодой Лемур, которого зовут Максом, часто посещает это место. Макс специализируется на продаже информации о том, что происходит в окрестностях, и его обычно можно убедить поделиться нужными сведениями в

обмен на что-то, чего он еще не слышал. Его также часто называют "Крикуном" и он обычно первым узнает о том, что Иерархия собирается наведаться в Маленькие Пять Углов, стремительно распространяя эту информацию среди местных призраков.

С противоположной стороны на площадь выходит еще несколько магазинчиков, большая часть которых сейчас пустует. Время от времени кто-то отважный или чересчур наивный арендует один из магазинчиков и пытается начать свое дело. Текущим рекордом одного из самых стойких бизнесменов является срок в три месяца; большинство арендаторов стремительно отказывается от этой идеи и убирается отсюда как можно дальше.

Неупокоенные называют этот ряд магазинов "улицей Букания" и считают его местом проведения своеобразных соревнований. Его суть, конечно же, сводится к изгнанию назойливых людей, которым хватает глупости арендовать помещение на улице Букания. Решающий голос относительно того, какие методы дозволены, а какие – нет, принадлежит Крикуну, но на данный момент известно уже несколько случаев, когда действия призраков в погоне за весельем приводили к человеческим жертвам.

Политическая ситуация в Маленьких Пяти Углах

Хотя большинство призраков Маленьких Пяти Углов старается мирно уживаться друг с другом, постоянный мир и согласие остаются чем-то маловероятным. Разрозненные банды Ренегатов постоянно сталкиваются с местными Еретиками, и практически постоянное давление со стороны Иерархии только усиливает напряженность всех участников потенциального конфликта. Иерархия практически неспособна контролировать Маленькие Пять Углов, и эту пилюлю местным Анакреонам довольно нелегко проглотить. Одного постоянного присутствия Ренегатов было бы достаточно для того, чтобы создать проблемы, но постоянное увеличение количества Еретиков в этом районе заставляет служителей Владык Смерти еще сильнее беспокоиться о потере влияния, которое они гипотетически могли бы иметь там – не говоря уже о постоянно нарушающих их Дрему мыслях о том, что представитель Стигии подумает, натолкнувшись на небольшой Некрополь внутри Некрополя, контролируемый Еретиками и Ренегатами. В данный момент нет ни одного представителя Иерархии, которому хватило бы глупости или отваги для того, чтобы поселиться в Маленьких Пяти Углах, но Цитадель всегда готова уделить внимание потенциальным информаторам, шпионам и коллаборационистам.

Хотя в это сложно поверить, большинство обитателей Маленьких Пяти Углов считают Легионы второстепенной угрозой. С их точки зрения большую опасность представляет собой культ Еретиков, известный как Горящие, который относительно недавно начал агрессивно распространяться в Маленьких Пяти Углах. Хотя всевозможные группировки Еретиков уже достаточно долго используют это место в качестве базы операций, ситуация с Горящими обстоит несколько иным образом. Другие призраки Маленьких Пяти Углов только сейчас начали задумываться об этом, но для некоторых из них это осознание наступило слишком поздно.

Еретики

Горящие – Горящие, которых одинаково сильно презирают как Ренегаты, так и Иерархия, являются одним из самых опасных и зловещих культов, которые когда-либо возникали в Атланте. Отвергая даже видимость дружелюбия, присущую большинству группировок Еретиков, Горящие пользуются крайне дурной славой, что объясняется как их фанатичным поведением, так и слухами о том, что они практикуют ритуальные жертвоприношения призраков Спектрам, пытаясь тем самым умиротворить их.

К сожалению, в этих слухах есть своя доля истины. Искренне верящие в то, что "умиротворение" является единственным способом утихомирить огненные бури погребального пламени, периодически проносящиеся через Некрополь, Горящие пытаются насытить местных Спектров, сбрасывая в Нихили Невольников, похищенных призраков, и наивных новых адептов культа. Горящие не обсуждают свои убеждения с чужаками, будучи абсолютно уверенными в том, что неверующие попросту не поймут важность их жертвоприношений.

Другие Еретики – Другим Еретикам изрядно достается как от Ренегатов, так и патрулей Иерархии, так как враждебность, которую те питают к Горящим, неизбежно распространяется и на них. Свыше полудюжины культов, так или иначе, присутствуют в Маленьких Пяти Углах, начиная бандой мертвых кришнаитов, и заканчивая энергичным, пускай и несколько хаотичным трио Детей Зелени. Последние пытаются, пускай и безуспешно, закрыть Нихиль, расположенный в задней части Синего Кристалла, отказываясь при этом обращаться за помощью к кому-либо другому.

Влияние – Несмотря на многочисленные попытки выдавить из района нежелательных Еретиков, Ренегатам Маленьких Пяти Углов так и не удалось добиться успеха. Основной причиной этого является то, что истинные личности Горящих неизвестны никому, кроме самих культистов. Никто из жителей Маленьких Пяти Углов не афиширует своей

принадлежности к этой группировке, но признаки их присутствия достаточно очевидны каждому, кто знаком с их тактикой. Несколько Анфанов, недавно переродившихся в Маленьких Пяти Углах, исчезли практически так же внезапно, как и появились, причем без какого-либо воздействия со стороны Иерархии. Большинство местных Ренегатов всячески старается предостеречь новорожденных Неупокоенных Мертвецов, чтобы те держались от Горящих как можно дальше, но неосторожные Анфаны продолжают бесследно исчезать.

Ренегаты

Единственная причина того, что Ренегаты продолжают удерживать контроль над Маленькими Пятью Углами, заключается в неписанном правиле, согласно которому все разногласия отходят в сторону, если этого требует борьба с Иерархией. В этом районе действует несколько группировок Ренегатов, каждая из которых в свое время откололась от более крупного объединения, действовавшего в Некрополе Атланта. В Маленьких Пяти Углах можно найти Ренегатов на любой вкус и цвет, начиная обычными бандитами, стремящимися развалить Иерархию по камушку, и заканчивая идеологическими последователями Харона, желающими превратить Маленькие Пять Углов в свое персональное царство мертвых. Тем не менее, большинство банд Ренегатов придерживается достаточно ограниченной неоанархистской парадигмы; все они хотят свергнуть Иерархию, но никак не могут сойтись на том, кто должен получить власть после того, как это произойдет.

Среди самых известных группировок Ренегатов, действующих в этом районе, следует отметить Разорванную Цепь, стремящуюся положить конец рабству во всех его формах, и их извечных противников, известных как Сыны Имперского Дракона. Сыны питают несколько иное отношение к рабству, чем представители Цепи, являющиеся в большинстве своем афроамериканцами, и хотя основная масса банд Ренегатов достаточно неплохо ладит друг с другом, эти две группировки пытаются вцепиться друг другу в горло при первой же удобной возможности.

Рэндольф Слэй – Хотя он не связан с какой-либо бандой Ренегатов, легендарный Рэндольф Слэй является одним из самых известных призраков Атланты. Вещающий в режиме WBON, Рэндольф обеспечивает Неупокоенным круглосуточный канал новостей и рок-н-ролла. Многие из его включений в промежутках между песнями представляют собой публичные объявления о готовящихся рейдах Иерархии, в результате чего он занимает одно из первых мест в “расстрельном списке” Анакреонов. Тем не менее, им до сих пор не удалось поймать его, и потому WBON продолжает обеспечивать призраков информацией о последних хитах – и неудачах Иерархии.

Влияние – Несмотря на все старания Иерархии и Горящих, разрозненные группировки Ренегатов этого района продолжают удерживать Маленькие Пять Углов. Тем не менее, усиливающаяся паранойя и преступления Горящих постепенно начинают сказываться на текущей ситуации. Если бандам не удастся справиться с усиливающейся атмосферой недоверия, они рано или поздно окажутся настолько вовлечены в междоусобную войну, что слишком поздно осознают, насколько плодотворной оказалась классическая тактика Иерархии "разделяй и властвуй". Впрочем, не менее вероятной выглядит ситуация, в которой Горящие попросту расправятся с каждой бандой по отдельности, захватив контроль над районом.

Иерархия

В данный момент, ни один из призраков, живущих в этом районе, открыто не поддерживает Иерархию. Тем не менее, предположение о том, что как минимум некоторые из Неупокоенных Мертвецов Маленьких Пяти Углов работают на местных Анакреонов, имеет под собой определенные основания.

История

“Что посеешь, то пожнешь” представляет собой вводную хронику, предназначенную для новых игроков. Кто-то с неприличной скоростью Пожинает Анфанов в Маленьких Пяти Углах, и персонажам предстоит разобраться с тем, кто, для чего и как делает это. Учитывая то, что это препятствие на пути поступления новых Неупокоенных представляет одинаковую опасность для Иерархии, Ренегатов и большинства Еретиков, персонажи могут принадлежать к любой из этих группировок. Хотя каждая из этих групп хотела бы ограничить доступ других фракций к новым душам, никто из них не желает полностью остаться без новых рекрутов. Именно поэтому, события в Маленьких Пяти Углах способны объединить в одном Круге самых различных персонажей.

История начинается с того, что персонажи прибывают в Маленькие Пять Углов. Рассказчик сам может придумать, какими целями они при этом руководствуются. Возможно, они являются Легионерами, отправленными сюда своим Анакреоном, или же Еретиками, которые ищут для себя новое безопасное пристанище. В действительности, это не имеет особенного значения: первым же, кого они встретят, станет Крикун, который направит их в нужном направлении.

Сцена первая: Голос в городской глуши

Как только персонажи оказываются в Маленьких Пяти Углах, Крикун заметит их появление, и направится к ним. Он будет вести себя очень дружелюбно и немного подобострастно, вновь и вновь выражая свою радость по поводу того, что в здешних местах наконец-то появились новые лица. Если кто-то из персонажей постарается развить данную тему, Крикун упомянет, что в последнее время здесь появлялось не так уж много новых призраков, и ему очень приятно увидеть наконец-то новых Анфанов. Ноуланд также предупредит персонажей о Горящих и приближающейся зачистке Иерархии, утверждая, что все это является частью его работы. После этого, он грациозно удалится, упомянув перед уходом, что если персонажам что-нибудь понадобится, им стоит переговорить с представителями Гильдии Торговцев.

Истинные цели Ноуланда являются достаточно двойственными. Прежде всего, его действительно очень беспокоит происходящее. На протяжении последних трех месяцев в здешних местах не появлялись Анфаны, что является очень странным, учитывая значительное количество самоубийств, передозировок и разбойных нападений, происходящих в этом районе. Среди призраков Маленьких Пяти Углов уже распространилась информация о том, что кто-то успевает добраться до Анфанов первым, и забрать их. Главными подозреваемыми, конечно же, являются Горящие, но, в действительности, они не причастны к этому. На самом деле, в силу отсутствия новых Анфанов, Горящие оказались вынуждены похищать более старых и опытных призраков, чтобы приносить их в жертву, и эти исчезновения действительно обеспокоили местных жителей. В данный момент, любой призрак, которого заподозрят в принадлежности к числу Горящих, рискует немедленно отправиться в кузницы душ.

В то же время, Ноуланд руководствуется чувством вины и страхом. Он надеется, что эти новоприбывшие и неопытные призраки, которых он отправил в Гильдию Торговцев, наведут немалый шорох в окрестностях, взбудоражив местных Еретиков и Ренегатов, которым из-за этого даже в голову не придет подозревать в чем-либо его самого.

Макс "Крикун" Ноуланд

Натура: Стоик.
Маска: Шут.
Круг: Призраки Маленьких Пяти Углов.
Физические: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 2
Социальные: Харизма 3, Манипулирование 5, Внешность 1,

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 5

Таланты: Актерство 3, Бдительность 3, Драка 2, Уклонение 4, Знание улиц 5.

Навыки: Фехтование 3, Маскировка 4, Выживание 5

Познания: Бюрократия 2, Компьютеры 4, Загадки 3, Расследование 3, Медицина 2.

Дополнения: Союзники 3, Контакты 5 (Двое высокопоставленных представителей Иерархии, и трое хорошо известных Ренегатов в Гильдии Торговцев. Кроме того, Крикуна знают и симпатизируют ему практически все обитатели Маленьких Пяти Углов; по крайней мере, никто из них не будет ссориться с ним прилюдно).

Оковы: Торговая точка на Эвклида (3), смертельный шприц (2).

Арканои: Вселение 3, Паутина 2.

Страсти: Сохранить в тайне свою работу на Иерархию (Отчаяние) 3, Понравиться всем (Самоуничижение) 3, Обеспечить безопасность Маленьких Пяти Углов (Любовь) 2.

Воля: 7.

Постоянный Корпус: 10.

Пафос: 6.

Ангст: 5.

Тень: Извращенец.

Шипы: Неудача, Обман Света, Ошибка по Фрейду.

Теневые Страсти: Раскрыть правду о предательстве Ноуланда жителям Маленьких Пяти Углов (Вина) 4, Собрать как можно больше новых Артефактов (Жадность) 2, Увидеть, как город горит (Ненависть) 1.

Внешность: С виду Крикун напоминает молодого человека с длинными черными волосами до плеч и карими глазами. У него очень бледная кожа, которая испещрена угрями. Из одежды на нем только джинсы-клеш и кожаные сандалии. На его костлявой шее болтается ожерелье с пацификом. На обеих его руках и даже между пальцами видны следы многолетнего злоупотребления наркотиками.

Предыстория: Макс Ноуланд всегда старался стать своим в любой компании. Хотя он постоянно оказывался одним из самых слабых детей на игровой площадке, он все равно напрашивался в любую игру. Позже, когда пришло время проявления более неприятных и мрачных аспектов "эры хиппи", он начал торговать героином и "ангельской пылью", чтобы добиться признания и уважения. Тем не менее, он совершил большую ошибку, однажды попробовав то, чем он торговал, и спустя некоторое время Макс умер от случайной передозировки. Освобожденный от своей Оболочки Жнецом Иерархии, Макс был назначен в качестве спящего агента в район Маленьких Пяти Углов, ожидая того дня, когда Анакреону понадобится точный источник информации (и

дезинформации) в этом месте. На протяжении двух последних десятилетий донесения Макса были очень точными, и потому наблюдатели Иерархии позволили ему действовать автономно. Тем не менее, в прошлом месяце ему приказали вернуться к активной деятельности, и теперь он регулярно передает информацию Иерархии.

Рекомендации по отыгрышу: Вы готовы стать другом каждому. Вы внимательно выслушиваете все, что вам рассказывают, и никогда не спорите и не противоречите, старательно запоминая услышанное, чтобы пересказать это агентам Иерархии, когда те обращаются к вам за информацией. Вы до сих пор предупреждаете друзей о готовящихся операциях Иерархии в этом районе, но постепенно ваши предупреждения становятся не такими точными, как раньше. Вы постоянно осматриваете окружающее пространство, не задерживая взгляд на чем-либо дольше одной или двух секунд. Вы ненавидите гложущий вас страх перед тем, что вас предадут или раскроют, и сознательно стараетесь поставить себя в смешное положение, чтобы отвлечь других людей от ваших преступлений, которые сложно не заметить (во всяком случае, с вашей точки зрения). Вы постоянно сжимаете руки за спиной или перед собой, чтобы никто не заметил их дрожи.

Существует достаточно большая вероятность того, что персонажи отправятся на поиски загадочной Гильдии Торговцев: любой призрак, который попадется им на пути, направит их в нужную сторону, если они упомянут имя Крикуна. Персонажам будет нелегко получить какую-либо информацию о Горящих, если они попробуют вызнать ее у других призраков: это не та вещь, о которой желает распространяться большинство жителей Маленьких Пяти Углов. Тем не менее, рано или поздно Круг окажется перед Городским Дикарем, готовый вступить во владения Джомо.

Сцена вторая: Фунт плоти

Когда персонажи оказываются перед Городским Дикарем, к ним подходит Холли Андервуд. Слухи о том, что в Маленьких Пяти Углах появились новые лица, уже успели разойтись по району, и различные фракции начинают активизироваться для того, чтобы попытаться первыми завербовать Круг к себе на службу. К сожалению, Горящие, представленные Холли, добираются до них первыми.

Холли не собирается использовать стандартную тактику вербовки, и не делает ничего, что выходило бы за пределы радушного южного гостеприимства – пускай даже в несколько преувеличенной и почти гротескной форме. Она не упоминает ни Горящих, ни даже текущую ситуацию (Холли считает, что это было бы свидетельством плохого вкуса), стараясь, вместо

этого, оставить хорошее впечатление у членов Круга, которое пригодится ей в дальнейшем.

Если в ходе разговора тема Горящих все же всплывает, Холли начинает высмеивать самые зловещие слухи, хотя особенно восприимчивые персонажи (Восприятие + Эмпатия, сложность 9) могут обратить внимание на то, что при обсуждении данного вопроса в ее голосе появляются резкие нотки.

Большая часть беседы (если вообще не вся) ведется с призраками мужского пола, которые входят в состав Круга. Холли сразу же начинает рассматривать других женщин-призраков в качестве возможных соперниц, и старательно игнорирует их при каждой подходящей возможности. Тот факт, что мисс Андервуд переделала свой Корпус в роскошное воплощение женственности (отчасти, впрочем, даже выглядящее гротескным) вряд ли упростит отношения между полами в Круге персонажей.

Холли Андервуд

Натура: Ловкач.
Маска: Бон Виван.
Круг: Горящие.
Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3.
Социальные: Харизма 2, Манипулирование 3, Внешность 4.
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 2.
Таланты: Актерство 3, Бдительность 2, Атлетика 3, Драка 1, Уклонение 1, Интуиция 3, Знание улиц 3, Хитрость 1.
Навыки: Творчество 3, Маскировка 1, Выживание 3
Познания: Бюрократия 2, Компьютеры 1, Лингвистика 2 (Французский, Итальянский).
Дополнения: Пристанище 2 (средняя школа Басса), Воспоминания 3.
Оковы: Спрятанная заначка с деньгами (4), могила (3).
Арканои: Аргос 1, Наказание 3, Вселение 2, Песнопение 2.
Страсти: Быть самой красивой (Эгоизм) 5, Привлекать как можно больше внимания (Неуверенность в себе) 3, Найти и расправиться со своим убийцей (Месть) 3, Утихомирить пламя с помощью жертвоприношений (Вера) 2.
Воля: 7.
Постоянный Корпус: 6.
Пафос: 8.
Ангст: 3.
Тень: Родитель.
Шипы: Теневые Черты (4), Теневые Союзники (3).

Теневые Страсти: Изуродовать свое лицо (Ненависть к себе) 4, Прыгнуть в Нихиль (Отчаяние) 2, Отправить как можно больше призраков в Пустоту (Ненависть) 2.

Внешность: Холли была симпатичной девушкой при жизни. После смерти ей также удалось сохранить привлекательность, если, конечно, не считать зияющей раны на том месте, где должно было бы находиться ее горло. Сделав из себя полное подобие образа идеальной красотки, она расхаживает по Маленьким Пяти Углам в тугом корсете и обтягивающихся джинсах. Ее горло перевязано шарфом, испещрённым кровавыми пятнами. Пятна на шарфе подчеркивают рыжину ее волос, а корсет практически не скрывает подправленные и увеличенные с помощью Ваяния формы.

Предыстория: Марджи Холлингс сбежала из своего дома в Алабаме, когда ей исполнилось пятнадцать, надеясь найти в Атланте известность и состояние. Вместо этого, она обнаружила, что город заполнен девочками с похожими мечтами и столь же сомнительными перспективами. Спустя месяц жизни в городе, обстоятельства подтолкнули ее к занятию проституцией. Для того чтобы абстрагироваться от тех отвратительных вещей, которые Марджи приходилось делать для оплаты счетов, она начала пользоваться британским акцентом и подставным именем Холли Андервуд. Когда ей исполнилось 18, она уже обзавелась целым букетом венерических заболеваний, полученных от сомнительных клиентов, а также испытывала горькое разочарование, в связи с полным отсутствием возможности добиться успеха в какой-либо законной разновидности индустрии развлечений. Этот цинизм заставил ее стать неосторожной, и вскоре за этим последовала неудачная встреча с мужчиной, который любил ножи чуточку больше, чем стоило бы. Ее тело закопали в безымянной могиле неподалеку от средней школы Басса, но душа Холли уже находилась в Землях Теней.

Выросшая с мечтами о богатстве и славе, которые направляли ее при жизни, Холли быстро нашла общий язык с Горящими. Хотя обычно большинство новых членов культа оказывалось в верхней части списка расходных материалов, таланты Холли, как очевидные, так и скрытые, убедили высокопоставленных членов группы использовать ее иным образом, сделав Холли заманчивой приманкой, которая позволяет завлекать неосторожных новичков прямо в когти культа.

Рекомендации по отыгрышу: Вы никого не любите и никому не доверяете. Тем не менее, вы делаете вид, что питаете искренние дружеские чувства к каждому, кто попадается вам на пути. Вы практически полностью забыли о том, что в действительности родом из Алабамы, и продолжаете использовать поддельный английский акцент, к которому уже

давно привыкли. Теперь вы действительно верите, что вас зовут Холли Андервуд. Марджи Холлингс – это всего лишь имя, которое голос в вашей голове использует, когда хочет разозлить вас. Вы смотрите только на мужчин, и игнорируете женщин. Ваша задача заключается в том, чтобы заставить мужчин хотеть вас. Мурлычьте, разговаривая с мужчиной, и приправляйте все, что вам потребуется сказать женщине, здоровой дозой холода; если все пройдет успешно, вы без труда заставите мужчину последовать за вами даже на край Нихиля.

Вместо того чтобы затевать сейчас что-то серьезное, Холли предпочитает оставить персонажей в покое, позволив им встретиться с Джомо и другими членами Гильдии Торговцев. Тем не менее, она обещает вернуться и навестить их позже, что может спровоцировать самые различные и любопытные реакции со стороны Теней героев. Впрочем, в данный момент бывшая мисс Холлингс покидает персонажей, которых ожидает занимательный визит в Пристанище Джомо.

Когда призраки оказываются в Городском Дикаре, они начинают испытывать неприятное ощущение того, что кто-то за ними наблюдает. Магазинчик выглядит чистым и убранным, даже если смотреть на него со стороны Земель Теней. Повсюду расставлены скульптуры и полотна с ярко выраженными африканскими мотивами. Чувствительные и параноидальные призраки, скорее всего, заметят, что некоторые скульптуры присутствуют только в Землях Теней, отсутствуя в Землях Плоти. Эти скульптуры – призраки, которых Джомо превратил с помощью Ваяния в то, что показалось ему более эстетичным и художественным, чем их первоначальный облик, и любому ценителю скульптуры (или Ваяния) будет сложно поспорить с этим.

По мере того, как персонажи двигаются вдоль витрин, они слышат два голоса, раздающихся из задней комнаты. Судя по всему, они спорят друг с другом. Дверь в кабинет Джомо открыта, и потому если персонажи захотят, они без труда сумеют подслушать разговор двух членов Гильдии Торговцев, которые что-то не поделили.

Джомо

Натура: Одиночка.
Маска: Одиночка.
Круг: Гильдия Торговцев.
Физические: Сила 2, Ловкость 5, Выносливость 3.
Социальные: Харизма 3, Манипулирование 4, Внешность 5.
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Таланты: Драка 4, Уклонение 2, Экспрессия 1, Интуиция 2, Запугивание 4, Знание улиц 3, Хитрость 2.

Навыки: Ремесло 4, Вождение 1, Огнестрельное оружие 2, Лидерство 1, Маскировка 4, Выживание 2.

Познания: Бюрократия 3, Компьютеры 2, Загадки 3, Расследование 2, Лингвистика 2 (Французский, Латинский, Суахили, Китайский), Медицина 3, Оккультизм 4, Религия 2.

Дополнения: Артефакты 4 (ножи из стигийской стали, использующиеся Джомо для работы), Контакты 3.

Оковы: Смертные останки (1), африканская маска в Музее искусства (3), набор камешков с ритуальными узорами, разбросанных в лесах неподалеку от Маленьких Пяти Углов (3).

Арканои: Аргос 3, Наказание 2, Паутина 4, Ваяние 5, Кукловодство 2.

Страсти: Выполнять повеления Барона Самеди (Вера) 5, Никогда не подводить Барона (Страх) 3, Защищать свою живую семью (Любовь) 2.

Воля: 8.

Постоянный Корпус: 10.

Пафос: 9.

Ангст: 2.

Тень: Чудовище.

Шипы: Дьявольский Вызов, Доппельгангер, Дурная Слава (3).

Теневые Страсти: Сравниться с Бароном в силе (Зависть) 4, Свергнуть Барона Самеди и занять его место (Ненависть) 2.

Внешность: Внешний вид Джомо производит немалое впечатление. Это высокий и худощавый человек с гладкой черной кожей и идеальными, ровными зубами. Его длинные изящные пальцы двигаются с пугающей ловкостью, а его холодный, безжалостный взгляд заставляет нервничать большинство призраков. Он носит полосатые штаны и жилет. Его образ завершает множество фетишей и безделушек, висящих у него на шее.

Предыстория: Будучи гулем на службе у вампира-Самеди, который утверждает, что является легендарным бароном Самеди, Джомо служил своему господину еще в Африке, задолго до того, как тот прибыл на Гаити. Он провел немало лет, посещая важные собрания и удовлетворяя насущные потребности своего хозяина-вампира на Карибах, прежде чем добрался до Атланты. Джомо с радостью делал все, чего требовал от него господин, независимо от того, на что ему для этого приходилось пойти. Скованный надежными Кровавыми Узами, которые не давали ему ни малейшего шанса на спасение, Джомо с равной готовностью убивал и зачинал детей, делая все это ради Барона.

Спустя много лет, когда Джомо стал одним из самых надежных слуг вампира, Самеди рассказал ему о Землях Теней,

и существующих там опасностях. Он часто предупреждал Джомо, что настанет день, когда тому придется умереть, чтобы послужить Барону по ту сторону Савана, и, с невозмутимостью истинного гуля, Джомо принял свою судьбу. Барон неоднократно призывал призраков для того, чтобы те поговорили с Джомо, объясняя ему, как видеть призраков, и как можно помочь им в случае необходимости. Обучение Джомо не ограничивалось одними лишь призраками Стигии; в обмен на помощь, оказанную ему обитателями Буша Призраков, он провел многие годы в Мали и Дагомее, выслеживая убийц, которые отправили его учителей на другую сторону Савана. Спустя почти три десятилетия службы Джомо наконец-то вернулся в Атланту, где его дети выросли, обзавелись семьями и завели собственных детей. Он уладил все свои дела, написал завещание и оставил все свои деньги детям, которых не знал. Меньше, чем через неделю, в Атланту прибыл Барон, и Джомо представил вампира своим детям и внукам. Еще через несколько недель, когда Барон подчинил своей воле всю семью Джомо, сам Джомо покинул дом, в котором жил – это место находилось неподалеку от Маленьких Пяти Углов – и, в соответствии с приказом Барона, покончил жизнь самоубийством.

Наставления Барона не пропали впустую, и Джомо быстро и безболезненно адаптировался к жизни в Землях Теней. Тем не менее, Кровавые Узы, которые некогда связывали его, исчезли; услуги, которые он оказывает Барону, в равной степени продиктованы верностью, привычкой, и тем фактом, что Барон заботится о его живой семье. Тем не менее, Джомо стал несколько более независим, чем, возможно, хотелось бы Барону, и начал стремительно продвигаться по иерархической лестнице Гильдии Скульпторов.

Рекомендации по отыгрышу: Вы никогда не разрешаете другим людям видеть ваши истинные чувства. Вас постоянно окружает аура уверенности и спокойствия, которая вселяет страх в сердца других людей. Вы никогда не интересуетесь деталями биографии других людей, так как вы уже давно поняли, что большинство собеседников сами расскажут о себе практически, что угодно, чтобы только нарушить неприятное молчание, оказавшись с вами наедине. Никогда не выдавайте какую-либо информацию, так как репутация загадочного молчуна является важной частью вашего образа. Тем не менее, это не значит, что вы вообще не имеете дела с другими людьми: вы всего лишь предпочитаете сами выбирать время, место и тему разговора. О вашем гневе ходят легенды, но вы редко отдаетесь ему, так как, в действительности, рассказы о нем значительно превосходят реальность, работая при этом в вашу пользу.

Натура: Архитектор.
Маска: Традиционалист.
Круг: Гильдия Торговцев.
Физические: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 3.
Социальные: Харизма 2, Манипулирование 3, Внешность 2.
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 2.
Таланты: Атлетика 3, Драка 2, Уклонение 1, Знание улиц 3.
Навыки: Ремесло 5, Огнестрельное оружие 2, Лидерство 4, Фехтование 3
Познания: Бюрократия 3, Загадки 3, Оккультизм 2, Религия 1, Наука 2.
Дополнения: Союзники 4, Артефакты 3 (маска из стигийской стали, коса), Статус 3.
Оковы: Кузнечная наковальня в небольшой личной коллекции вещей периода Гражданской войны.
Арканои: Аргос 2, Наказание 1, Воплощение 1, Вселение 4, Ваяние 2.
Страсти: Свергнуть Иерархию (Ненависть) 3, Получать удовольствие от качественной работы (Гордость) 2, Покончить с рабством (Гнев) 2.
Воля: 8.
Постоянный Корпус: 8.
Пафос: 8.
Ангст: 3.
Тень: Перфекционист.
Шипы: Отравленное Прикосновение, Теневая Жизнь.
Теневые Страсти: Раскрыть тайны Ренегатов Иерархии (Ненависть) 3, Создать недостатки в работе Вилли (Садизм) 2.
Внешность: С виду Вилли напоминает худощавого мужчину, который, впрочем, выделяется из толпы своими внушительными мускулами. Пятна, оставленные долгими годами работы с душами, сделали руки Вилли практически полностью черными, что резко контрастирует с его кофейной кожей. У Вилли открытая, дружелюбная улыбка, демонстрирующая дырки между передними зубами, и широкий нос, который явно уже несколько раз был сломан. Его длинные вьющиеся волосы всегда перехвачены кожаным ремешком и завязаны в хвостик, а его джинсы и рубашка без воротника защищены тяжелым кожаным передником.
Предыстория: Вилли Ардмор родился в рабстве практически за два десятилетия до начала Гражданской войны. Подобно его "отцу" до него, Вилли раздувал мехи у местного кузнеца. Тем не менее, кузнец питал немалую симпатию к Вилли (в действительности, тот был его незаконнорожденным сыном), и решил наградить его за нелегкую работу, обучив

кузнечному ремеслу. Хотя Вилли не часто доводилось трудиться над чем-то сложнее подковы, он показал себя хорошим учеником, и практически сразу же вступил в Гильдию Мастеровых после того, как умер во время ужасного пожара, который прокатился через Атланту в конце войны. Ему посчастливилось стать учеником Артура Дэвенпорта, самого высокопоставленного члена Гильдии в Атланте, и благодаря этому Вилли достаточно быстро продвигался по иерархической лестнице Гильдии, пока 30 лет назад не произошла трагедия. Дэвенпорт был схвачен и осужден по подозрению в измене, результатом чего стала его отправка в кузницы душ. Уютное гнездышко, которое Вилли долгие годы создавал в Землях Теней, исчезло в один миг, как, впрочем, и его единственный друг в Мире Мертвых.

Реакцию Вилли было нелегко предугадать. Вместо того чтобы обрушиться на Иерархию, руководствуясь бессмысленной жаждой мести, он предпочел организовать Гильдию Торговцев, стремясь объединить и поддержать врагов Иерархии. Теперь Ренегаты и Еретики получили доступ к оружию из душевной стали и Артефактам, и Легионам больше не удается справляться с их выступлениями так же легко, как раньше. Где бы ни была душа Дэвенпорта, она не может не радоваться.

Рекомендации по отыгрышу: Вас заслуженно можно назвать настоящим перфекционистом. Похвала вашей работе является проверенным способом завоевать ваше расположение, но каждый, кто замечает недостаток в чем-то, что вышло из вашей кузницы, непременно получит значительную скидку. Вы исключительно честны с вашими клиентами. Именно поэтому они доверяют вам, и приходят снова и снова, а вы знаете, что они сражаются с Иерархией самым лучшим оружием, которое только могут себе позволить.

Задняя комната магазина в Землях Плоти заполнена картонными коробками, небольшими произведениями искусства и всевозможными безделушками. В свою очередь, в Землях Теней на посетителей с каждой полочки и из каждого угла смотрят десятки скульптур, изготовленных с помощью Ваяния, и от их взгляда невозможно укрыться. В пустом пространстве в центре комнаты Джомо и Вилли энергично обсуждают недавние исчезновения. Джомо обвиняет в них Горящих, тогда как Вилли считает, что за этим стоит Иерархия. Они еще некоторое время продолжают спор, пока один из них не замечает присутствие чужаков.

Появление злодея

Кроме того, на задах магазина скрывается Джек Волшебный Кот (смотрите ниже). Джек прикладывает все

усилия для того, чтобы остаться незамеченным, и потому тем, кто попытается рассмотреть его в тенях, придется сделать бросок Восприятия + Чувствительности (сложность 9). Даже в этом случае, его, скорее всего, сначала примут за обычного кота...пока кто-то из персонажей не осознает, что в Землях Теней не бывает животных. Оказавшись замеченным, Джек стремглав бросится бежать, и очень маловероятно, чтобы кому-либо из персонажей удалось поймать его.

Джомо, скорее всего, первым замечает незнакомцев, и спрашивает, что им нужно. Если персонажи отвечают, что они расследуют исчезновения, первой реакцией Джомо будет вопрос: "А зачем вам это нужно?" Ардмор сразу же заподозрит в персонажах шпионов Иерархии, независимо от их истинных приверженностей, и будет хранить молчание до тех пор, пока полностью не убедится в том, что персонажи находятся на его стороне. После этого их ожидает целый ворох теорий заговора.

Число известных фактов достаточно невелико, и все они сводятся к следующему: за последний месяц или полтора в Маленьких Пяти Углах не появилось ни одного нового призрака, несмотря на резкое увеличение числа убийств, передозировок и две автокатастрофы с летальным исходом. Подобные происшествия обычно приводят к появлению призраков, и потому то, что этого не произошло, выглядело достаточно подозрительным. Тем не менее, со временем истинное положение дел оказалось раскрыто: призраки, в действительности, появлялись в Маленьких Пяти Углах, но кто-то с безумной скоростью Пожинал их, а затем, предположительно, избавлялся от Анфанов.

Каких-либо реальных улик не было обнаружено, хотя Цитадель яростно отрицает какую-либо связь с произошедшим. Если персонажи немного надавят на Джомо, тот припомнит, что видел Эффи на месте каждой трагедии незадолго до того, как она происходила, но при этом откажется верить, что маленькая девочка может быть как-то связана со столь зловещими вещами. Вместо этого, он будет настаивать на том, что за это несут ответственность Горящие, и мрачно перечислит призраков Маленьких Пяти Углов, которые, по его мнению, являются членами культа. Среди них будет фигурировать имя Холли Андервуд.

В свою очередь, Вилли твердо уверен, что за произошедшим стоит Иерархия, и предположит, что основной причиной всех этих событий является ударный отряд Предвестников, которые стремительно проникают в Маленькие Пять Углов, хватают новые души и исчезают прежде, чем кто-либо сумеет понять, что произошло. Хотя он не питает особых симпатий к Горящим, Ардмор считает, что это всего лишь горсточка ненормальных, которые не представляют особой угрозы.

Вилли также интересуется, не хотят ли персонажи что-нибудь купить. У него есть все: оружие, доспехи и самые невообразимые Артефакты. Конечно же, крайне маловероятно, что у персонажей хватит оболов, чтобы приобрести что-то из товаров Вилли. С другой стороны, изучение ассортимента магазина еще раз позволит подчеркнуть ужасающую природу существования в Подземном Мире, где все производится из человеческих душ.

Если членам Круга удастся произвести хорошее впечатление на двух Гильдейских призраков, они, возможно, сумеют обзавестись парой союзников. С другой стороны, если Круг ведет себя невоспитанно или глупо, его члены очень быстро столкнутся с тем, что многие двери в Маленьких Пяти Углах закроются перед ними, а некогда улыбавшиеся им лица отвернутся от них. Джомо и Вилли обладают огромным влиянием среди Неупокоенных этого района, и их мнение имеет значительный вес в Маленьких Пяти Углах.

Именно в этот момент, Волшебный Кот Джек бросится бежать, если, конечно же, его никто не спугнул ранее. Если персонажи последуют за ним, их ожидает увлекательная погоня через канализацию, под машинами и по водосточным трубам. С другой стороны, он может тихо раствориться в темноте, бесшумно перемещаясь на своих маленьких кошачьих лапках...

Сцена третья: Доброта незнакомцев

После этого, Круг, скорее всего, выберет один из трех возможных вариантов действий.

● Преследование Волшебного Кота Джека – Хотя персонажи могут решить, что погоня за котом представляет исключительную важность, Джек без особого труда сумеет скрыться. Его поиски предоставят персонажам прекрасную возможность насладиться красотами Маленьких Пяти Углов и общением с их обитателями, как, впрочем, и позволят им слегка поразмяться, но вероятность того, что они смогут настигнуть Джека, очень невелика.

● Обследование места одного и более похищений – Найти какие-либо улики довольно нелегко, и никто из обитателей Маленьких Пяти Углов не собирается признаваться в том, что он был свидетелем произошедшего. Тем не менее, многочисленные случайные прохожие готовы подтвердить тот факт, что Эффи присутствовала на месте каждой трагедии за несколько дней до того, как происходило непоправимое. Если персонажи начинают расспрашивать местных призраков об Эффи, все призраки наперебой хвалят ее, рассказывая героям, что это чудесная маленькая девочка, которую все любят, и готовы защищать любой ценой. Даже патрули Иерархии "не

обращают на нее внимания". С другой стороны, ходят слухи, что у Эффи очень сильная и злобная тень.

Если персонажи зададут достаточное количество вопросов, существует немалая вероятность того, что они выйдут на саму Эффи. Волшебный Кот Джек будет сопровождать ее, если персонажи до этого не сталкивались с ним. В противном случае, он попытается подставить Холли.

Подстава

Учитывая то, что Круг висит у него на хвосте (пока что в переносном смысле), своим следующим ходом Джек попытается переложить вину на кого-то другого. Холли является самым подходящим вариантом, особенно, если Джеку удалось беспрепятственно подслушать разговор Круга с Джомо. Учитывая это, он попытается расставить Кругу западню, которая, с его точки зрения, неминуемо подтвердит подозрения персонажей в отношении бывшей уличной девчонки.

Джек искусно владеет многими Арканои, включая Ваяние и Кукловодство. Хотя его поспешная попытка воспользоваться Ваянием для того, чтобы скопировать внешность Холли Андервуд вряд ли убедит кого-либо на близком расстоянии, издалека он вполне может сойти за нее, и потому Джек сделает все для того, чтобы свидетели его действий находились достаточно далеко, чтобы не заметить отличия. В силу этого, когда Джек приведет свой план в действие, посторонние наблюдатели увидят, как Холли использует Кукловодство в отношении бездомного мужчины, который продает засохшие маргаритки. Мужчина будет вести себя все более и более агрессивно, пока, находясь под контролем Джека, он внезапно не набросится на одного из прохожих. Джек некоторое время будет удерживать свою жертву в буйном состоянии, гоняясь за каждым, кто попадется ему на глаза в течение нескольких минут, после чего Волшебный Кот заставит мужчину выйти на середину перекрестка Эвклида и Колкитта. Последствия этого несложно предугадать, и потому Холли-Джек выскользнет из тела мужчины за мгновение до того, как его собьет машина. Используя свой Артефакт (смотрите ниже), Джек откроет провал, ведущий в Бурю, после чего столкнет туда новорожденного призрака, который еще даже не успел освободиться от Оболочки. В зависимости от обстоятельств, Джек бросится бежать или же нырнет в Бурю за своей жертвой. Новости о произошедшем разнесутся по Маленьким Пяти Углам уже через несколько минут – к немалому недовольству Холли.

● Поиск Холли Андервуд с последующим допросом – Когда Круг снова встретится с Холли, они увидят, что она беседует с Легионером. Представитель Иерархии немедленно

исчезнет с недовольным выражением лица; он воспользуется Закутыванием, и потому его вряд ли удастся преследовать или взять в плен. По воле случая безымянный представитель Иерархии также принадлежит к числу Горящих, но в свете предшествовавших этому предупреждений Ноуланда, его присутствие способно стать очень тревожным звоночком для персонажей, которые и без того уже заинтересовались Холли.

Сама Холли постарается найти выход из того неприятного положения, в которое ее поставило присутствие Круга при ее разговоре с Легионером. Наиболее очевидное оправдание заключается в том, что солдат был одним из "клиентов" Холли, но на данном этапе ей, возможно, уже не удастся ввести в заблуждение Круг. Если персонажи начнут давить на нее, Холли попытается воспользоваться своими Арканои для того, чтобы сбежать, и может добровольно передать власть над своим Корпусом Тени. В последнем случае персонажей ожидает очень неприятная ситуация, так как Тень Холли лишена каких-либо представлений о чувстве самосохранения, и просто пытается увлечь за собой в Забвение как можно больше других призраков. Если ее удастся обезвредить, Холли (или ее Тень) будет без конца извергать потоки пропаганды Горящих, но при этом будет яростно отрицать любую связь с исчезновениями или гибелью бездомного мужчины.

Где-то в этот момент персонажам, возможно, предложат передать Холли в руки недавно прибывшего Джомо. Скульптор будет не слишком нежен с ней, но поклянется сначала разобраться в том, что происходит, и только после этого решать, что сделать из Холли. В любом случае, персонажи достигли определенного переломного момента. После этого у них могут сохраниться только смутные сомнения, которые можно сформулировать следующим образом:

– Почему никто не видел, как Холли использовала Кукловодство ранее?

– Кем же был этот загадочный кот?

– Если Холли была так осторожна до сих пор, зачем ей внезапно было устраивать столь необдуманное и неосмотрительное похищение?

– Где были другие Горящие, когда все это происходило?

С другой стороны, если игроки верят, что Холли невиновна, у них может возникнуть ощущение того, что они потеряли самый перспективный след, который мог помочь им раскрыть эту загадку. Теперь им остается только найти Эффи, так как это единственная зацепка, которая у них сохранилась.

Сцена четвертая: Маленькая девочка найдена

Всем призракам Маленьких Пяти Углов известно, что Эффи живет в Синем Кристалле. Большая их часть, впрочем, вряд ли захочет поделиться этой информацией с незнакомцами, так как местные жители очень заботятся об этой маленькой девочке. Многие призраки слышали, как Эффи рассказывала о своем коте, и некоторые даже стали свидетелями того, как она обращалась к нему по имени, но никому так и не посчастливилось увидеть этого "Джека". Большинство обитателей Маленьких Пяти Углов считает, что Эффи говорила о своих Оковах или же домашнем любимце, который жил у нее, когда она еще была жива, и потому не уделяли этому факту особого внимания.

Эффи не окажется дома, когда Круг доберется до Синего Кристалла, и у персонажей будет несколько минут для того, чтобы осмотреть это место. Большая часть товаров, предлагающихся в магазине, являются обычным хламом – музыкальные диски с кельтскими фольк-группами, продающиеся по неприличным ценам, оловянные статуэтки с тусклыми хрустальными глазами, безумно дорогие полированные камушки – но некоторые из этих предметов достаточно интересны, и вызывают странное беспокойство у Неупокоенных. По всему магазину расставлены толстые Реликвии-свечи, которые давно уже потухли и частично растаяли, и внутри магазина в лучшем случае царит полумрак, а в худшем – непроглядная темнота.

Нихиль в задней части магазина в данный момент закрыт, хотя чувствительные персонажи, скорее всего, почувствуют что-то неуловимо неправильное, витающее в воздухе в этом месте. Если они начнут осматривать магазин, они быстро поймут, что основным источником этих неприятных ощущений является задняя комната, но прежде, чем они сумеют как следует изучить ее, Эффи вернется домой, сопровождаемая Джеком, который крадется за ней на своих маленьких лапках.

Эффи

Натура: Бон Виван.
Маска: Ребенок.
Круг: Ренегаты Маленьких Пяти Углов.
Физические: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2.
Социальные: Харизма 3, Манипулирование 5, Внешность 3.
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 2.
Таланты: Актерство 4, Бдительность 2, Атлетика 3, Знание улиц 4, Хитрость 2.
Навыки: Творчество 3, Маскировка 4, Выживание 3.
Познания: Бюрократия 2, Загадки 3, Расследование 2.

Дополнения: Союзники 3, Пристанище (Синий Кристалл) 2, Воспоминания 4.

Оковы: Медальон, который дал ей отец (2), Нож, которым ее убили (1).

Арканои: Песнопение 3, Паутина 1, Гнев 3, Пандемониум 4.

Страсти: Заставить взрослых страдать (Ненависть 4), Бояться чудовища, живущего под кроватью (Ужас) 4.

Воля: 7.

Постоянный Корпус: 5.

Пафос: 9.

Ангст: 7.

Тень: Пиявка.

Шипы: Престиж Спектров (2), Темные Союзники (4), Теневой Зов, Теневая Жизнь.

Теневые Страсти: Мучить Эффи (Зависть) 3, Позволить Иерархии уничтожить Маленькие Пять Углов (Ненависть) 5.

Внешность: Эффи – худенькая, светловолосая маленькая девочка, которой явно исполнилось не больше семи лет. Ее одежда напоминает наряды, которые носили еще до Гражданской войны, и она никогда не выпускает из рук потрепанную тряпичную куклу. Она редко улыбается, но часто мурлычет что-то себе под нос, прогуливаясь по темным улицам Маленьких Пяти Углов. Иногда, впрочем, ее внешность принимает гораздо более пугающий вид, и глазам испуганных призраков предстает истекающая кровью Эффи, тело которой покрыто глубокими ранами. В этом пугающем обличье у Эффи нет глаз, но она все равно продолжает видеть окружающий мир окровавленными, пустыми глазницами.

Предыстория: Эффи была развитой не по годам девочкой, наполненной любовью к окружающему ее миру. Она часто убегала из дома и исследовала окрестности, несмотря на постоянные предупреждения родителей, которые просили ее быть осторожнее и держаться ближе к дому. Когда ей исполнилось шесть, она встретилась с незнакомцем. Его звали Джеком. В течение нескольких недель они играли вместе, невзирая на то, что ему было уже почти сорок. Затем, однажды, когда Джек пришел встретиться с ней в их особом месте, он принес с собой новую игрушку. Нож понравился Эффи гораздо меньше, чем он нравился Джеку, но тот все равно заставил ее играть с ним. После того, как игра подошла к концу, Джек сбросил тело Эффи в ближайший ручей, и покинул эти места, чтобы никогда больше туда не возвращаться.

Судьба Эффи стала классическим примером истории о маленькой девочке, которая бесследно исчезла. Тело Эффи так и не было найдено, как, впрочем, и ее Корпус. Она оставалась внутри своей Оболочки на протяжении целой сотни лет, пока ей, в конце концов, не удалось покинуть ее в 1974 году. С тех пор она жила в Маленьких Пяти Углах, общаясь в основном

только со своей любимой тряпичной куклой Мэри. Другие призраки, включая даже тех, к кому она проникалась определенным доверием, удостаивались только односложных ответов и застенчивых улыбок.

Относительно недавно Эффи подружилась с черным котом, которого она назвала Джеком. Джек учит Эффи самым различным чудесным штукам, с помощью которых она сможет защитить себя от любого призрака, который попытается доставить ей неприятности. Джек даже научил ее приводить очень плохих людей в ее новый дом в Синем Кристалле, где друзья Джека могут наказать их, и сделать так, чтобы они никогда больше не побеспокоили Эффи.

Рекомендации по отыгрышу: Вы никого не любите. Если кто-то слишком сильно начинает докучать вам, вы убегаете, крича от того, что на вашем теле открываются старые раны. Вы не хотите вспоминать о том, что вы мертвы, и если кто-то напоминает вам об этом, то ему придется, как следует за это заплатить. К счастью, Волшебный Кот Джек помогает вам, уничтожая ради вас ваших обидчиков.

Примечание Рассказчика: Эффи не знает, что ее Тень искажает ее восприятие мира, и мешает ей вспомнить определенные вещи. Ей известно лишь то, что Джек – это ее лучший друг. Эффи не помнит своего прошлого, и не может вспомнить ничего о своей смертной жизни, но при этом она твердо уверена, что все взрослые опасны, и хотят причинить ей вред. С ее точки зрения смерть взрослого – это не так уж и плохо, если это позволит ей защитить себя. Она все еще любит исследовать окружающий мир, но при этом обычно старается держаться поближе к Синему Кристаллу, где Джек и его особые друзья могут позаботиться о ней.

Волшебный Кот Джек

Физические: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 6.

Социальные: Харизма 5, Манипулирование 5, Внешность 3.

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 5.

Таланты: Актерство 5, Драка 5, Запугивание 5, Хитрость 3 .

Навыки: Маскировка 5, Выживание 5.

Познания: Загадки 5, Расследование 5, Оккультизм 5, Медицина 5.

Дополнения: Воспоминания 4, Артефакт 5 (опасная бритва, которая разрезает полог между Бурей и Землями Теней, а также наносит аггравированный урон).

Оковы: Оковами Джека является разрозненная коллекция ножей со всего мира (5).

Арканои: Аргос 5, Паутина 5, Гнев 5, Ваяние 5, Пандемониум 5, Кукловодство 5.

Страсти: Заставить страдать невинных (Ненависть) 5, Заставить других людей бояться темноты (Гордость) 5.

Воля: 10.

Постоянный Корпус: 10.

Пафос: 9.

Ангст: 9.

Тень: Чудовище.

Шипы: Престиж Спектров (4).

Теневые Страсти: Заставить Джека попасться на собственную удочку (Ненависть) 5, Найти кого-то, кто сумеет причинить большую боль, чем когда-либо удавалось Джеку (Ненависть к себе) 5.

Внешность: Джека не зря считают очень скрытым и проворным существом. У него немало обличий, которые он часто меняет. В последнее время – во всяком случае, когда он появляется на улицах со своей любимицей Эффи – он выглядит как крупный черный кот с огромными и невинными зелеными глазами. Его призрачный мех кажется очень густым и блестящим, если не считать проплешины у основания хвоста, и еще одной – на правом боку. Никто не знает, откуда они взялись, и свидетельством чего являются.

Предыстория: Джек не может вспомнить время, когда он еще не был просто Джеком. У него не сохранилось воспоминаний о детстве, или семье, которая любила или ненавидела бы его. Он не помнит, чтобы он ходил в школу или читал Библию в детстве, хотя Джек достаточно хорошо образован и может наизусть процитировать текст Библии короля Иакова. Тем не менее, Джек помнит имя каждой красотки, с которой ему довелось поиграть, и ему известно имя каждого из бедолаг, которым пришлось сплясать на виселице за преступления, которые они совершили, когда он Оседлал их. Ах, что за радость наблюдать, как знакомое тело дергается и извивается, сражаясь за жизнь! Что же говорить, в таком случае, об удивительной возможности провести бритвой по шелковому горлышку милого ребенка – и именно в этом заключается смысл существования для Джека.

Рекомендации по отыгрышу: Если кто-то замечает тебя – беги. В этих местах есть несколько сильных призраков, и, возможно, кто-то из них даже может причинить тебе вред. С тобой уже происходило нечто подобное, пускай и довольно давно. Если кто-то внезапно прикоснется к тебе, кто-то, кого ты никогда не встречал раньше, издавай оглушительный вопль и начинай царапаться, шипеть и кусаться. Дай им понять, что они совершили очень большую ошибку, а потом беги так, как если бы за тобой гнались все силы Ада. Делай все, что только возможно, чтобы прикрыть свою задницу – ты прекрасно знаешь, что предашь всех и каждого, ради того, чтобы защитить

себя. Проклятье, наблюдать за тем, как твои преследователи рвут на части того, кого ты толкнул им под ноги, само по себе является настоящим удовольствием.

Ужасная истина

Конечно же, за исчезновениями стоит Волшебный Кот Джек. Тем не менее, Эффи является его добровольной помощницей, которая воспринимает действия Джека как благородную расправу с взрослыми, которые, несомненно, постарались бы рано или поздно навредить ей. В действительности Джеку наплевать на Эффи, и он с радостью пожертвует ей, если это позволит ему спастись.

Если персонажи не замечают Джека, он просто пытается сбежать, сделав это так быстро и тихо, как только возможно. Он не имеет ничего против того, чтобы оставить Эффи на милость ее старых защитников, если это позволит ему спасти свою призрачную шкуру.

Тем не менее, если его заметят, то персонажи, скорее всего, обратят внимание на тот факт, что в Землях Теней не должно быть котов. Сначала Джек попытается поломать комедию, мяукая и мурлыча, но если это не пройдет, он внезапно изменит тактику. Если надавить на него, он будет воспитанно и мило рассказывать о том, как ему нравится общество Эффи, что он всего лишь пытался защитить это невинное дитя.

Эффи будет молча стоять, не вмешиваясь в общение Джека с персонажами, если тот решит попытаться решить дело миром. В противном случае, она взорвется приступом гнева, требуя, чтобы персонажи немедленно покинули ее дом. Если перебранка будет продолжаться достаточно долго, кто-то из местных призраков может прийти на помощь маленькой девочке. Тем не менее, если персонажам удастся успокоить ее, Эффи признает, что заставляла "плохих людей" исчезнуть, хотя при этом она не собирается делиться какими-либо подробностями.

Что же касается Джека, то, на самом деле, он тянет время. Джек ожидает, когда в задней комнате откроется Нихиль, и в случае необходимости он обрушит на персонажей целый поток слов, стремясь задержать их в магазине до тех пор, пока силы Преисподней не сорвутся с цепи. Когда это наконец-то произойдет, он издаст крик беспокойства, и бросится к задней комнате в сопровождении Эффи. Персонажи, предположительно, последуют за ним, и тогда Джек и Эффи попытаются столкнуть их в Нихиль. Джек также воспользуется Теневым Зовом для того, чтобы вызвать подкрепление; он догадывается, что ему вряд ли удастся выстоять одному. Он также постарается воспользоваться любой подходящей

возможностью для бегства, и, скорее всего, она представится ему в разгар битвы.

Задняя комната Синего Кристалла заполнена ящиками, которые стоят аккуратными штабелями. Полки со свечами, гаргульями и образами святых возвышаются вдоль стен; все выглядит очень чистым и аккуратным. Тем не менее, на полу виднеется неровный сгусток черноты, из которого доносится оглушительный вой ветра. Запах гнилого мяса заполняет комнату, и из глубин Нихиля доносятся звуки далекого грома. Если Джеку удается воспользоваться Теневым Зовом, персонажи также услышат ответные крики Спектров. Все броски, производимые в ходе противостояния в задней комнате, осуществляются со сложностью +1 из-за сильного ветра, который дует там.

Сцена пятая: Развязка

Существует несколько возможных вариантов развязки истории.

Полная победа – Джек и Эффи обезврежены, Спектры – изгнаны, а Нихиль – закрыт. В данном случае, персонажей будут считать героями, если, конечно же, им удастся доказать вину Эффи и Джека. В то же время, следует отметить, что у Эффи немало друзей среди призраков Маленьких Пяти Углов, и многие из них вряд ли захотят поверить в виновность маленькой девочки. В результате этого, персонажи могут обзавестись целой кучей новых врагов, с которыми им придется разбираться после того, как призрачные ликования и торжественные выражения благодарности подойдут к концу.

Джек сбегает – Существует довольно большая вероятность того, что персонажам удастся схватить Эффи, так как она привыкла полностью полагаться на Джека, вытаскивающего ее из сложных ситуаций. Если Джек сбегает, Эффи оказывается абсолютно беспомощной, и персонажам не составит труда обезвредить ее. Результатом этого может стать публичное судилище перед лицом других призраков Маленьких Пяти Углов, если, конечно же, Джомо и Ардмор не решат взять правосудие в свои руки. Пугающее воздействие искреннего признания своего участия в убийствах со стороны ребенка, который абсолютно не раскаивается в содеянном, не стоит недооценивать, и оно вполне может стать достойным финалом вводного приключения, которое должно познакомить игроков с миром **Призраков**.

Проигрыш! – Всегда остается вероятность того, что персонажи потерпят поражение. Тем не менее, это абсолютно не должно стать концом всего. Если они окажутся в плену у Спектров, их могут увлечь в глубины Лабиринта, где они окажутся объектом пыток и жестоких игрищ, и откуда, возможно, сумеют, в конце концов, сбежать. Возможно, Джеку

удастся столкнуть их в Бурю, но даже там у них есть все шансы спастись от Спектров. Это предоставит вам основу для новых приключений, связанных со странствиями персонажей, заблудившихся в бесконечном шторме. В конце концов, вы всегда можете сделать так, что кто-то внезапно придет на помощь персонажам, и спасет их. Независимо от вашего выбора, главное, чтобы финал “Что посеешь – то пожнешь” стал хорошей отправной точкой для следующей истории **Призраков**, которую вы готовитесь рассказать.

Некоторые тайны не предназначены для живых...

Тайны Ангелоиды и Демоноидов. Описание того, как Арканои мертвых воздействуют на вампиров, оборотней и фей. Информация о могущественных и загадочных Артефактах. И многое, многое другое...

...но мы все равно готовы поделиться ими с вами!

Погребенные Тайны содержат массу интересной и необычной информации, начиная еще одной историей о призраках, повествующей о злоключениях Эрика, и заканчивая возможностью заглянуть в мастерскую Скульптора, работающего с метками смерти. В любом случае, вы узнаете здесь много неожиданного и полезного о Мире Мертвых, включая ответы на вопросы, которые вы всегда боялись задать.

В этой книге вы найдете:

-Примеры Страданий и рекомендации по их созданию.

-Подробное вводное приключение, действие которого разворачивается в Некрополе Атланта.

-Дополнительную информацию о смертных антагонистах, Далеких Берегах и многих других вещах.